Pioneer

DJ コントローラー

DDJ-S1

serato ITCH

ITCH 2.0 対応版

ご相談窓口・修理窓口のご案内

お取り扱いにお困りのとき、本書の巻末をご覧ください。

http://www.prodjnet.com/support/

上記の弊社ホームページでは、困ったときのよくある質問やソフトウェアの情報など、より快適に製品をお使いいただくための各種情報やサービスを提供しております。

取扱説明書

もくじ

本書の見かた

- 本書では、製品本体およびコンピュータ画面に表示される画面名、メニュー名、ボタン名および端子名などを、[ ] で囲んで記載しています。(例：[**CUE**] ボタン、[**Files**] パネル、[**VINYL**] モード、[**AUX IN**] 端子)
- 本書で説明しているソフトウェアの画面と仕様およびハードウェアの外観と仕様は、開発途中のものであり、最終仕様と異なる場合がありますがご了承ください。

01 安全上のご注意

警告 3
注意 3
設置場所について 4
製品のお手入れについて 4

02 準備する

本機の特長 5
付属品を確認する 5
AC アダプターについて 5
ソフトウェアをインストールする 6
ITCH を起動する 9
ドライバソフトウェアおよび設定ユーティリティソフトウェアについて 9

03 接続および各部の名称

入力 / 出力端子に接続する 11
各部の名前とはたらき 12

04 操作する

ITCH ソフトウェア画面 15
システムを起動する 18
システムを終了する 18
ライブラリを操作する 18
デッキにトラックをロードする 23
再生する / 一時停止する 23
再生速度を調整する (テンポコントロール) 23
逆再生する 23
ジョグダイヤルを操作する 23
瞬時に再生位置を指定する (NEEDLE SEARCH) 24
テンポラリキューポイントを設定する 24
ループの操作 24
ホットキューを設定する 25
スリップを使う 26
トラックの拍を同期する（ビートシンク) 26
ビートグリッドを編集する 26
サンプルプレーヤーを使う 27
ミキサー機能を使う 28
マイクを使う 29
外部機器を使う 29
録音する 29
マイクと AUX の音声を直接出力する 29
エフェクト機能を使う 29
設定を変更する 31

05 その他

故障かな？と思ったら 33
ファイル破損のメッセージ 35
他の DJ ソフトウェアのコントローラーとして使用する 36
保証とアフターサービス 36
商標および登録商標について 36
著作権についてのご注意 36
仕様 37

安全上のご注意

- 安全にお使いいただくために、必ずお守りください。
- ご使用の前にこの「安全上のご注意」をよくお読みのうえ、正しくお使いください。

この取扱説明書および製品には、製品を安全に正しくお使いいただき、あなたや他の方々への危害や財産への損害を未然に防止するために、いろいろな絵表示をしています。その表示と意味は次のようになっています。内容をよく理解してから本文をお読みください。

警告
この表示を無視して、誤った取り扱いをすると、人が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。

注意
この表示を無視して、誤った取り扱いをすると、人が損害を負う可能性が想定される内容、および物的損害のみの発生が想定される内容を示しています。

絵表示の例

△記号は注意（警告を含む）しなければならない内容であることを示しています。図の中に具体的な注意内容（左図の場合は感電注意）が描かれています。

⦸記号は禁止（やってはいけないこと）を示しています。図の中に具体的な禁止内容（左図の場合は分解禁止）が描かれています。

●記号は行動を強制したり指示する内容を示しています。図の中に具体的な指示内容（左図の場合は AC アダプターをコンセントから抜く）が描かれています。

警告

異常時の処置

万一煙が出ている、変なにおいや音がするなどの異常状態のまま使用すると火災･感電の原因となります。すぐに機器本体の電源スイッチを切り、必ず USB ケーブルを本機から抜き、AC アダプターをコンセントから抜いてください。煙が出なくなるのを確認して販売店に修理をご依頼ください。お客様による修理は危険ですから絶対おやめください。

万一内部に水や異物等が入った場合は、まず機器本体の電源スイッチを切り、USB ケーブルを本機から抜き、AC アダプターをコンセントから抜いて販売店にご連絡ください。そのまま使用すると火災･感電の原因となります。

万一本機を落としたり、カバーを破損した場合は、機器本体の電源スイッチを切り、USB ケーブルを本機から抜き、AC アダプターをコンセントから抜いて販売店にご連絡ください。そのまま使用すると火災・感電の原因となります。

設置

AC アダプターの刃および刃の付近にほこりや金属物が付着している場合は、AC アダプターを抜いてから乾いた布で取り除いてください。そのまま使用すると火災・感電の原因となります。

AC アダプターのコードの上に重い物を載せたり、コードが本機の下敷きにならないようにしてください。また、AC アダプターのコードが引っ張られないようにしてください。コードが傷ついて、火災･感電の原因となります。コードの上を敷物などで覆うことにより、それに気付かず、重い物を載せてしまうことがあります。

放熱をよくするため他の機器、壁等から間隔をとり、ラックなどに入れるときはすき間をあけてください。また、次のような使い方で通風孔をふさがないでください。内部に熱がこもり、火災の原因となることがあります。

- あおむけや横倒し、逆さまにする。
- 押し入れなど、風通しの悪い狭いところに押し込む。
- じゅうたんやふとんの上に置く。
- テーブルクロスなどをかける。

付属の AC アダプターは本機のみで使用することを目的とした専用品です。他の電気製品ではご使用になれません。他の電気製品で使用した場合、発熱により火災・感電の原因となることがあります。また AC アダプターは本機に付属のもの以外は使用しないでください。他の AC アダプターを使用した場合、本機の本来の性能が出ないことや、電流容量不足による発熱により火災・感電の原因となることがあります。

使用環境

本機に水が入ったり、ぬらさないようにご注意ください。火災・感電の原因となります。雨天、降雪中、海岸、水辺での使用は特にご注意ください。

風呂場、シャワー室等では使用しないでください。火災・感電の原因となります。

表示された電源電圧以外の電圧で使用しないでください。火災・感電の原因となります。

本機を使用できるのは日本国内のみです。船舶などの直流（DC）電源には接続しないでください。火災の原因となります。

使用方法

本機の上に花びん、植木鉢、コップ、化粧品、薬品や水などの入った容器または小さな金属物を置かないでください。こぼれたり、中に入った場合、火災・感電の原因となります。

ぬれた手で AC アダプターを抜き差ししないでください。感電の原因となることがあります。

本機の通風孔などから、内部に金属類や燃えやすいものなどを差し込んだり、落とし込んだりしないでください。火災・感電の原因となります。特にお子様のいるご家庭ではご注意ください。

本機や AC アダプターのカバーを外したり、改造したりしないでください。内部には電圧の高い部分があり、火災・感電の原因となります。内部の点検・整備・修理は販売店にご依頼ください。

AC アダプターのコードを傷つけたり、加工したり、無理に曲げたり、ねじったり、引っ張ったり、加熱したりしないでください。コードが破損して火災・感電の原因となります。コードが傷んだら（芯線の露出、断線など）、販売店に交換をご依頼ください。

雷が鳴り出したら AC アダプターには触れないでください。感電の原因となります。

注意

設置

AC アダプターは、コンセントに根元まで確実に差し込んでください。差し込みが不完全ですと発熱したり、ほこりが付着して火災の原因となることがあります。また、AC アダプターの刃に触れると感電することがあります。

AC アダプターは、根元まで差し込んでもゆるみがあるコンセントに接続しないでください。発熱して火災の原因となることがあります。販売店や電気工事店にコンセントの交換を依頼してください。

ぐらついた台の上や傾いたところなど不安定な場所に置かないでください。落ちたり、倒れたりしてけがの原因となることがあります。

本機を調理台や加湿器のそばなど油煙、湿気あるいはほこりの多い場所に置かないでください。火災・感電の原因となることがあります。

オーディオ機器、スピーカー等に機器を接続する場合は、それぞれの機器の取扱説明書をよく読み、電源を切り、説明に従って接続してください。また、接続は指定のコードを使用してください。

本機の上に重いものや外枠からはみ出るような大きなものを置かないでください。バランスがくずれて倒れたり、落下してけがの原因となることがあります。

AC アダプターを抜く時は、コードを引っ張らないでください。コードが傷つき火災・感電の原因となることがあります。必ず AC アダプター本体を持って抜いてください。

AC アダプターのコードを熱器具に近づけないでください。コードの被ふくが溶けて、火災・感電の原因となることがあります。

AC アダプターのコードや USB ケーブルなどを AC アダプターに巻きつけないでください。断線や故障の原因になることがあります。

移動させる場合は、電源スイッチを切り必ず USB ケーブルを本機から抜き、AC アダプターをコンセントから抜いて、外部の接続コードを外してから、行ってください。コードが傷つき火災・感電の原因となることがあります。

窓を閉め切った自動車の中や直射日光が当たる場所など、異常に温度が高くなる場所に放置しないでください。火災の原因となることがあります。

本機の上に火がついたろうそくなどの裸火を置かないでください。火災の原因となります。

使用方法

本機に乗ったり、ぶら下がったりしないでください。特にお子様はご注意ください。倒れたり、壊れたりしてけがの原因になることがあります。

ヘッドホンをご使用になる時は、音量を上げすぎないようにご注意ください。耳を刺激するような大きな音量で長時間続けて聞くと、聴力に悪い影響を与えることがあります。

旅行などで長期間ご使用にならないときは、安全のため必ず USB ケーブルを本機から抜き、AC アダプターをコンセントから抜いてください。

保守・点検

5 年に一度くらいは内部の掃除を販売店などにご相談ください。内部にほこりがたまったまま、長い間掃除をしないと火災や故障の原因となることがあります。特に湿気の多くなる梅雨期の前に行うとより効果的です。なお、掃除費用については販売店などにご相談ください。

お手入れの際は安全のために USB ケーブルを本機から抜き、AC アダプターをコンセントから抜いて行ってください。

設置場所について

- 熱を発生するアンプなどの上に直接置いたり、スポットライトなどの近くで長時間使用すると、本体に悪い影響を与えますので、おやめください。
- チューナーやテレビから離して設置してください。近くに置いた場合は、雑音や映像の乱れが生じることがあります。なお、雑音や映像の乱れは室内アンテナをご使用の場合に起こりやすく、このようなときは、屋外アンテナを使用するか、本機の電源を切ってください。
- 本機は水平で堅牢な床のある場所に設置してください。

製品のお手入れについて

通常は、柔らかい布でから拭きしてください。汚れがひどい場合は水で 5 〜 6 倍に薄めた中性洗剤に柔らかい布を浸してよく絞ったあと、汚れを拭き取り、そのあと乾いた布で拭いてください。アルコール、シンナー、ベンジン、殺虫剤などが付着すると印刷、塗装などがはげることがありますのでご注意ください。また、ゴムやビニール製品を長時間触れさせることも、キャビネットを傷めますので避けてください。化学ぞうきんなどをお使いの場合は、化学ぞうきんなどに添付の注意事項をよくお読みください。
お手入れの際は、AC アダプターをコンセントから抜いて行ってください。

この装置は、クラス B 情報技術装置です。この装置は、家庭環境で使用することを目的としていますが、この装置がラジオやテレビジョン受信機に近接して使用されると、受信障害を引き起こすことがあります。
取扱説明書に従って正しい取り扱いをしてください。

VCCI-B

AC アダプタ(遮断装置)は、容易に接近できるコンセントへ接続してください。

D28-9-3-2_A1_Ja

本機の使用環境について
本機の使用環境温度範囲は5 ℃〜35 ℃、使用環境湿度は85 %以下(通風孔が妨げられていないこと)です。
風通しの悪い所や湿度が高すぎる場所、直射日光(または人工の強い光)の当たる場所に設置しないでください。

D3-4-2-1-7c_A1_Ja

愛情点検

長年ご使用のAV機器の点検を!

このような症状はありませんか	・ACアダプターやACアダプターのコードが異常に熱くなる。 ・ACアダプターのコードにさけめやひび割れがある。 ・電源が入ったり切れたりする。 ・本体から異常な音、熱、臭いがする。	➡	ご使用中止	故障や事故防止のため、すぐに電源を切り、USBケーブルを本機から抜き、ACアダプターをコンセントから抜いて、必ず販売店にご相談ください。

K026*_A1_Ja_PSV

準備する

本機の特長

本機は、多くのプロ DJ やクラブから高く評価されている当社プロフェッショナル DJ プレーヤー /DJ ミキサーの高い操作性を持つハードウェアと Serato Audio Research 社製 DJ ソフトウェア ITCH を組み合わせたオールインワン DJ システムです。オーディオインターフェースも内蔵しており、本機ひとつで本格的な DJ プレイが楽しめます。

LAYOUT

当社プロフェッショナルシリーズと同様のレイアウトを採用し、シンプルな 2CH ミックスプレイとエフェクトプレイを直感的で確実にパフォーマンスすることができます。

MIC/AUX INPUT、XLR OUTPUT

マイクまたは外部機器 (サンプラーやポータブルオーディオなど) の音声を入力できるマイク /AUX 入力を備えています。また出力にはプロ用の PA 機器にも対応できるよう、XLR 端子と RCA 端子を搭載しています。あらゆるシーン、あらゆる DJ プレイスタイルに対応することができます。

ITCH 2.0

同梱の ITCH ソフトウェアは本機に最適化された DJ ソフトウェアです。2ch ミックス、エフェクターに加えて、スリップモード、アルファベットサーチ、ホットキューフェーダースタートを始めとした新機能により、独創的で快適な DJ プレイが可能になります。またすべてのボタンやノブはあらかじめソフトウェアと連動するように設定されていますので本機をコンピュータにつなぐだけですぐに DJ プレイが楽しめます。

LAPTOP DOCK

本機の下にコンピュータのキーボード部分を収納できます。コンピュータと本機が一体となり効率的な DJ システムを構築できます。

プレイングアドレス / レベルメーター

プレイヤー部には LED の位置で楽曲の進行状況を一目で把握でき、[**NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)**] パッドに指で触れることで直接楽曲に触れる感覚を得ることができる「プレイングアドレス」を搭載。またミキサー部にはマスターレベルメーターとチャンネルレベルメーターを配置。よりコンピュータとの親和性を高め、快適な DJ プレイを実現します。

HIGH SOUND QUALITY

当社プロフェッショナルシリーズで培った音質技術を用いることで、DJ コントローラとしてハイレベルな音質を実現しています。

付属品を確認する

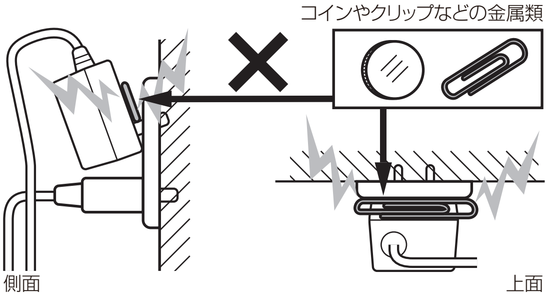
- CD-ROM
- AC アダプター
- 電源プラグ
- USB ケーブル
- サービス窓口のご案内
- 保証書
- 取扱説明書（本書）

AC アダプターについて

使用上のご注意

- ほこりの多い場所や、高温･多湿の場所では使用しないでください。
- 振動や衝撃が加わらないようにしてください。
- 異物や水が入らないよう注意してください。
- 不安定な場所や高いところに置かないようにしてください。落下して怪我の原因になることがあります。
- AC アダプターや電源プラグに異常がないことを確認し、電源プラグを AC アダプターの所定の位置に所定の方法でカチリと音がするまで押し込んでください。詳しくは、6ページ の「電源プラグを取り付ける」をご覧ください。
- 必ず、指定した電源に接続してください。
- 本 AC アダプターと接続した機器を移動させる場合は、必ず電源プラグをコンセントから抜き、外部の接続コードを外してから行ってください。コードが傷つき火災や感電の原因となることがあります。
- 内部点検や改造はおやめください。
- ご使用中に本機から異常な音やにおいがしたときは、必ず電源を切ってから、点検を受けてください。
- 本機の外観の清掃は柔らかい布で乾拭きしてください。汚れがひどい場合は中性洗剤を水で 5 ～ 6 倍に薄め､柔らかい布を浸してよく絞った後、汚れを拭き取り、その後乾いた布で拭いてください。ベンジン、シンナー、アルコール、殺虫剤等の揮発性の薬品をかけると表面が侵されることがありますので、使用しないでください。また、化学ぞうきんなどをお使いの場合は化学ぞうきんに添付の注意事項をよくお読みください。
- AC アダプターや電源プラグに異常があったときは、裏表紙に記載の修理受付窓口、またはお買い求めの販売店にご相談ください。
- AC アダプターと電源プラグの間に、コインやクリップなどの金属が挟まった状態で使わないでください。ショートし、火災や感電の原因になります。

- AC アダプターを壁のコンセントに取り付けるとき､AC アダプターと壁のコンセントの間に隙間ができないようにしてください。接触不良や隙間にコインやクリップなどの金属が入ってショートし、火災や感電の原因になります。

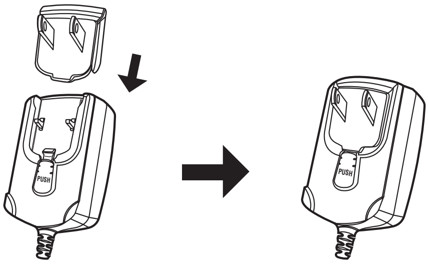


- AC アダプターの電源コードに足が絡まったり、AC アダプターに物がぶつかったりすると､電源プラグが AC アダプターから外れて、コンセントに残ってしまうことがあります。残ってしまった電源プラグは、乾いた手で金属部に触れずに下図のように持って取り外してください。取り外すとき、工具は使わないでください。

金属部には触れないでください。

電源プラグを取り付ける

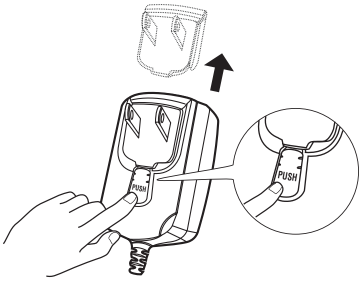
AC アダプター本体のガイドレールに沿って下図のように電源プラグをスライドさせ、カチリと音がするまで押し込む



❖ 電源プラグを取り外す

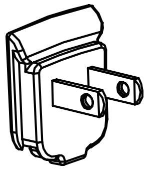
AC アダプター本体の [PUSH] ボタンを押しながら、下図のように電源プラグをアダプターからスライドさせて取り外す

一度、電源プラグを取り付けたあとは、取り外す必要はありません。



電源プラグ

本製品には以下の電源プラグが付属しています。



ソフトウェアをインストールする

ソフトウェアをインストールする前に

❖ インストールされるソフトウェアについて

お客様がお使いになるコンピュータにより、インストールされるソフトウェアが異なります。

Windows のとき

ITCH ソフトウェアのインストールに続いて、ドライバソフトウェアのインストールも行われます。

- 以下の使用許諾契約書をよくお読みください。
  - —「SERATO — ユーザー使用許諾契約書」(「ITCH ソフトウェアについて」を参照ください。)
  - —「ソフトウェア使用許諾契約書」(「ドライバソフトウェアについて (Windows)」を参照ください。)
- ドライバソフトウェアをインストール、アンインストールするには、コンピュータの管理者権限が必要です。コンピュータの管理者に設定されているユーザーでログオンしてからインストールしてください。
- ドライバソフトウェアをコンピュータにインストールしないで本機をコンピュータに接続すると、お客様の環境によってはコンピュータにエラーが発生することがあります。
- ドライバソフトウェアのインストールを途中で中止したときは、はじめからインストールをやり直してください。

Mac OS X のとき

ITCH ソフトウェアのインストールのみ行われます。

- 以下の使用許諾契約書をよくお読みください。
  - —「SERATO — ユーザー使用許諾契約書」(「ITCH ソフトウェアについて」を参照ください。)

❖ 最低動作環境

対応 OS		CPU および必要メモリー
Mac OS X 10.4.11		Intel® プロセッサ、Core™Duo 1.8 GHz 以上
		1 GB 以上の RAM
Mac OS X 10.5.8		Intel® プロセッサ、Core™ Duo 1.8 GHz 以上
		1 GB 以上の RAM
Mac OS X 10.6	32 ビット版	Intel® プロセッサ、Core™ Duo 1.8 GHz 以上
		1 GB 以上の RAM
	64 ビット版	Intel® プロセッサ、Core™ Duo 2.4 GHz 以上
		4 GB 以上の RAM
Windows® 7 Home Premium/ Professional/ Ultimate	32 ビット版	Intel® プロセッサ、Core™ 2 Duo 1.8 GHz 以上
		2 GB 以上の RAM
	64 ビット版	Intel® プロセッサ、Core™ 2 Duo 2.4 GHz 以上
		4 GB 以上の RAM
Windows Vista® Home Basic/ Home Premium/ Business/ Ultimate	32 ビット版	Intel® プロセッサ、Core™ 2 Duo 1.8 GHz 以上
		2 GB 以上の RAM
	64 ビット版	Intel® プロセッサ、Core™ 2 Duo 2.2 GHz 以上
		4 GB 以上の RAM
Windows® XP Home Edition/ Professional (SP2 以降)	32 ビット版	Intel® プロセッサ、Core™ 2 Duo 1.8 GHz 以上
		1 GB 以上の RAM

最新の動作環境、互換性、および最新の OS システムを取得するには、以下の Serato Audio Research 社のウェブサイトを参照してください。

http://serato.com

その他	
ハードディスク	音楽データ用のハードディスクに余裕のあること
CD ドライブ	CD-ROM の読み込みが可能な光ディスクドライブ
USB ポート	コンピュータと本機を接続するために USB2.0 ポートが必要です。
ディスプレイ解像度	1 024 x 768 以上の解像度

- 上記の動作環境をみたしているすべてのコンピュータにおける動作を保証するものではありません。
- 上記の動作環境に記載されている必要メモリー容量を搭載していても、常駐プログラムやサービスの数によっては、メモリー不足でソフトウェアの機能・性能が発揮できないことがあります。このようなときは、十分な空きメモリーを確保してください。安定した動作をさせるにはメモリーの増設をお勧めします。
- コンピュータの省電力設定などの状態によっては、CPU やハードディスクの処理能力を十分に発揮できないことがあります。特にノート型コンピュータをお使いのときは、AC 電源を接続するなどして、常に高パフォーマンス状態のセッティングで ITCH をお使いください。
- お客様がお使いになっている他のソフトウェアとの組み合わせによっては、ITCH の動作に不具合が発生することがあります。
- AMD 製 CPU では ITCH の動作は保証されておりません。
- インターネットサービスを提供しているプロバイダーとの契約・料金が別途必要になります。

ITCH ソフトウェアについて

ITCH は Serato Audio Research 社製の DJ ソフトウェアです。このソフトをインストールしたコンピュータと本機を接続して DJ プレイを楽しむことができます。

ITCH ソフトウェアの最新情報を確認する

ITCH の無料アップデートをウェブサイトよりダウンロードできます。以下のウェブサイトでご確認頂き、最新のバージョンをご利用ください。
http://serato.com

❖ SERATO — ユーザー使用許諾契約書

Serato Inc LP (以下「**Serato**」といいます) とそのライセンサーは、すべての Serato 製アプリケーションであるところの本ソフトウェアと、本ソフトウェア中の知的財産を所有します。お客様は本ソフトウェアをインストールまたは使用することにより本ユーザー使用許諾契約書 (以下「**本許諾契約書**」といいます) の条項に同意するものとします。

1 ライセンスの許諾：

Serato は、本許諾契約書の条項に基づき、お客様の本ソフトウェアインストールおよび使用にあたり、お客様に対して無期限かつ非独占的な個人ライセンス (以下「**本ライセンス**」といいます) を許諾します。本許諾契約書は、ハードウェアコンポーネントを伴わずライセンスコードによってのみ認可される本ソフトウェア (以下「**本シングルインスタンスソフトウェア**」といいます) すべて に適用され、お客様に対してかかるライセンスコードで一回につき一台のコンピュータ上で本シングルインスタンスソフトウェアを認可し使用することを許諾します。お客様が別のコンピュータで本シングルインスタンスソフトウェアを認可し使用したい場合は、それに先立ちインストールされた本シングルインスタンスソフトウェアをすべて無効化する必要があります。
ソフトウェアのインストールプロセスの一部としてサードパーティの所有するソフトウェア (以下「**サードパーティソフトウェア**」といいます) がお客様のコンピュータにインストールされる場合は、当該サードパーティの使用許諾契約書の条項が適用され、本許諾契約書は適用されません。

2 所有権：

お客様は、本ソフトウェア中の知的財産の所有権が Serato とそのライセンサーに帰属することに同意するものとします。本許諾契約書がお客様に明示的に付与する権利を除き、本ソフトウェアの権利はお客様には一切帰属しません。

3 ソフトウェアの複製と破棄：

お客様は、本ソフトウェアまたはその一部や関連物のいずれをも、複写、改造、変更、複製、リバースエンジニアリング、逆アセンブル、逆コンパイルできないものとし、また第三者にかかる行為を許可することもできないものとします。ただし、バックアップの目的に限り、本ソフトウェアの複製を 1 部のみ作成することができます。
お客様は、譲渡に先立ち本シングルインスタンスソフトウェアの従前のインストールをすべて無効化する場合に限り、本ライセンス全体を第三者に譲渡できるものとします。当該 Serato 製アプリケーションがハードウェアにバンドルされて動作する場合は、当該ハードウェアの所有権がその第三者に譲渡されるものとします。本ライセンスの譲受人はすべて、本許諾契約書第 1 条により本許諾契約書の条項に同意するものとします。

4 暗示的保証の除外：

Serato からお客様宛に署名入り書面による表明、保証、規定、条件のいずれかがある場合を除き、Serato は本ソフトウェアに関して、品質、特定の目的への適合性、特定の成果を達成する性能に関する暗示的保証を含む (ただし必ずしもこれらに限定されない) 明示的または暗示的保証を行わず、お客様はこれに合意するものとします。また、お客様は以下に合意するものとします。

a お客様は、Serato からお客様宛に署名入り書面による表明、保証、規定、条件のいずれかがある場合を除き、表明、保証、規定、あるいは条件に依った結果、本許諾契約書に同意するということは一切ありません。また、

b 成文法あるいは慣習法で暗示される条件、保証、その他の規定はすべて、法律の最大許容範囲内で本許諾契約書から除外されます。

5 免責事項：

Serato は、契約の記述あるいは過失を含む不法行為の有無を問わず、以下に関してはいかなる場合においてもお客様に対して一切の責任を負いません。

a 本許諾契約書において、あるいは本ソフトウェアに関連して、以下を含む (ただし必ずしもこれらに限定されない) 損害に対するすべてのクレーム、あるいはその他の金銭的賠償。

i 収入および / あるいは利益の損失、予期されていた貯蓄の損失、善意または機会の逸失、生産の損失、データの損失または破損、経営管理者または社員･職員の時間の空費。または、

ii 本許諾契約書または本ソフトウェアに直接的または間接的に起因するすべての間接的、結果的、特別な損失、損害、費用、支出。これには、Serato がかかる損害の可能性について通知を受けていた場合と Serato がかかる損失、損害、費用、支出を適度に予測できた場合も含まれます。

b お客様によるサードパーティソフトウェアのインストールあるいは使用に起因するすべての損失。

6 法規内の除外：

Serato の責任と義務の制限または除外については、本許諾契約書中のいかなる条項も、その適用あるいは適用を意図するにあたり、関連法規の規定を超えるような制限または除外を行わないものとします。

7 更新：

本ソフトウェアで更新確認機能を使用する場合、お客様は以下に同意するものとします。

a 本許諾契約書の条項は、更新および / または更新により変更された本ソフトウェアにも適用されます。また、

b 当該機能は Serato のサーバーに本ソフトウェアの構成に係る情報やその他の情報を送信する場合があり、Serato は業務上の目的でかかる情報を収集し使用する場合があります。

お客様の本ソフトウェア更新確認機能の使用にあたっては、Serato のウェブサイトプライバシーポリシー (http://serato.com/legal/website-privacy-policy をご参照ください。本ポリシーは適時 Serato により改訂されます) が適用されます。

8 準拠法：

本許諾契約書は、ニュージーランド国の法律に従って締結される契約として発効し、当該国の法律に準拠します。国際物品売買契約に関する国際連合条約は、本許諾契約書あるいは本ソフトウェアには適用されません。また、お客様はニュージーランド裁判所の非独占裁判権に従うものとします。

9 バンドルされたデジタルメディアファイルに対する使用許諾：

本ソフトウェアとともにデジタルメディアファイル (以下「**バンドルされたメディア**」といいます) が提供される場合、かかるファイルは本ソフトウェア内で通常に使用された場合に限り、使用が許諾されます。Serato は、バンドルされたメディアに関して、またはバンドルされたメディアに含まれ著作権を保持するあらゆる作品に関して、いかなるライセンスや権利の所有や不許諾も保証しません。特に、お客様の所有にあるバンドルされたメディアすべてに関して、お客様によるかかるメディアの公演、放送、その他の情報伝達、あるいは複製その他の取扱い

に起因し、適用される ASCAP、BMI、SESAC やその他同様のライセンス料のすべてに対し、お客様が一切の責任を負うものとします。
本許諾契約書ならびにその他のお問い合わせは、Serato Inc LP, Private Bag 92015, AMSC, Auckland 1142, New Zealand まで書状のご送付をお願いいたします。または、eula@serato.com まで E メールにてご連絡ください。

ドライバソフトウェアについて (Windows)

本ドライバソフトウェアは、コンピュータからの音声を出力するための専用 ASIO ドライバです。

- Mac OS X をお使いのときは、ドライバソフトウェアをインストールする必要はありません。

ドライバソフトウェアの最新情報を確認する

本機の専用ドライバソフトウェアの最新情報については、下記ホームページを参照してください。
http://www.prodjnet.com/support/

❖ ソフトウェア使用許諾契約書

このソフトウェア使用許諾契約書 (以下「本契約」といいます) は、お客様とパイオニア株式会社 (以下「当社」といいます) との間における、DJ 機器用ソフトウェア (以下「本ソフトウェア」といいます) の使用に関する事項を定めるものです。
本ソフトウェアをインストールし、あるいはご利用になるにあたっては、必ず以下の条項をよくお読み下さい。お客様が本ソフトウェアをご利用になった場合は、本契約に同意されたものとします。もし本契約に同意されない場合には、本ソフトウェアのインストール及びご利用をおやめ下さい。

(使用許諾)
本契約の内容に従うことを条件として、お客様は、本ソフトウェアを一台のパーソナル･コンピュータにインストールして使用することができます。

(制限事項)
お客様は、本ソフトウェアの複製物を作成しあるいは配布し、またはネットワークを通じあるいは一台のコンピュータから別のコンピュータに送信してはなりません。また、お客様は、本ソフトウェアの改変、販売、貸与、譲渡、転売、本ソフトウェアの二次的著作物の頒布又は作成等をすることはできず、さらに、逆コンパイル、リバース･エンジニアリング、逆アセンブルし、その他、人間の覚知可能な形態に変更することもできません。

(著作権等)
本ソフトウェアに関する著作権その他一切の知的財産権は、当社あるいはその関連会社に帰属します。本ソフトウェアは、著作権法及び国際条約の規定により保護されています。

(保証及び技術サポートの否認)
本ソフトウェア及びそれに付随する一切の資料等は、あくまで「現状のまま」提供されます。当社は、お客様や第三者に対して、これらの商品性、特定目的への適合性、他人の権利を侵害しないこと、その他一切の事項について保証せず、また、これらに対する技術サポートを行うこと等も保証しません。なお、国や地域によっては強行法規によってかかる保証の否認が認められないことがありますので、その場合には、かかる保証の否認は適用されないことがあります。また、お客様の権利は、国や地域によっても異なり得ます。

(責任制限)
当社、その他本ソフトウェアの供給者は、お客様が本ソフトウェア及びこれに付随する一切の資料を使用したこと又は使用できなかったことから生じる一切の損害 (利益の逸失、ビジネスの中断、情報の消失 ･ 毀損などによる損害を含みますが、これらに限定されません) に関しては、たとえ当社が、そのような損害が生じる可能性を知らされていた場合であったとしても、一切責任を負いません。国や地域によっては強行法規によって付随的又は間接損害に対する責任の制限が認められないことがありますので、その場合には、かかる責任制限は適用されないことがあります。なお、いかなる場合においても、本ソフトウェアに関する当社またはその子会社の責任は、お客様が当社またはその子会社に対して支払った金額を超えないものとします。かかる保証の否認や責任制限は、お客様と当社との間の取り決めにおける基本的な要素です。

(準拠法)
本契約は、日本国の法令に準拠し、これに基づいて解釈されるものとします。本契約は、本ソフトウェアの使用について、お客様と当社の取り決めのすべてを記載するものであり、本件に関する従前のあらゆる合意 (それが口頭でなされたか文書によりなされたかを問いません) に優先して適用されます。本契約に関連して紛争が生じた場合は、東京地方裁判所を第一審の専属管轄裁判所とします。

インストール手順について (Windows)

1 本機とコンピュータを USB ケーブルで接続する

接続方法については、11ページ の「接続および各部の名称」をご覧ください。

2 [ON/OFF] スイッチを [ON] 側にスライドする

本機の電源をオンにします。

- 初めて本機をお客様のコンピュータに接続したとき、Windows® で用意されている標準のドライバーもインストールされますので、インストールが終了したら次の手順に進んでください。

3 付属の CD-ROM をコンピュータの CD ドライブに挿入する

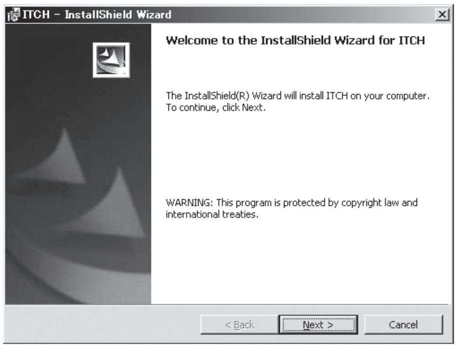
4 Windows の [スタート] メニューから、[コンピュータ (またはマイコンピュータ)] ＞ [ITCH CD] のアイコンをダブルクリックする

CD-ROM の内容が表示されます。

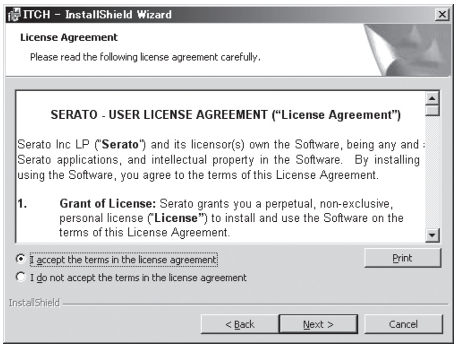
5 [ITCH_installer.exe] をダブルクリックする

ITCH インストーラーが起動します。

6 ITCH インストーラーが起動したら [Next] をクリックする



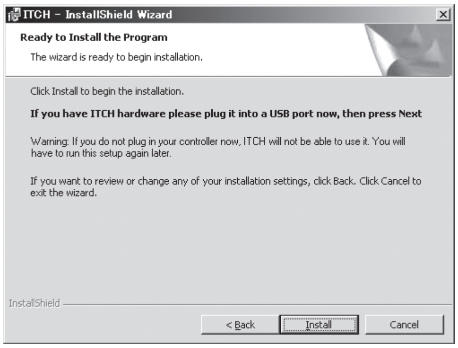
7 使用許諾契約に同意 ([I accept the terms in the license agreement] を選択) し、[Next] をクリックする



同意しない場合は [I do not accept the terms in the license agreement] を選択してください。

8 ITCH をインストールするフォルダを選んで [Next] をクリックする

9 [Install] をクリックする



インストールが始まります。
ITCH ソフトウェアのインストールが完了すると、それに続いてドライバソフトウェアのインストールが始まります。

10 プルダウンメニューから言語を選択する

11 使用許諾契約に同意（[同意します] を選択）し、[インストール] をクリックする

同意しない場合は [**同意しません**] を選択してください。
[**インストール**] をクリックすると、インストールが始まります。
インストールが完了すると、インストール完了画面が表示されます。

12 [閉じる] をクリックする

13 [Finish] をクリックして ITCH インストーラーを終了させる

コンピュータの再起動を促す画面が表示されます。

14 [Yes] をクリックする

コンピュータが再起動されます。

インストール手順について (Macintosh)

1 本機とコンピュータを USB ケーブルで接続する

接続方法については、11ページ の「接続および各部の名称」をご覧ください。

2 [ON/OFF] スイッチを [ON] 側にスライドする

本機の電源をオンにします。

3 付属の CD-ROM をコンピュータの CD ドライブに挿入する

画面上に [**ITCH CD**] のアイコンが表示されます。

4 [ITCH CD] のアイコンをダブルクリックする

CD-ROM の内容が表示されます。

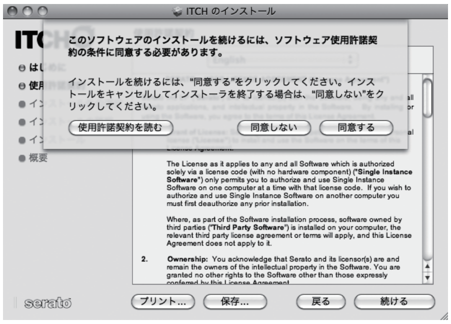
5 [ITCH_installer.mpkg] をダブルクリックする

ITCH インストーラーが起動します。

6 ITCH インストーラーが起動したら [続ける] をクリックする

7 使用許諾契約の内容をよく読み、[続ける] をクリックし、同意する場合は [同意する] をクリックする

使用許諾契約に同意しないときは [**同意しない**] をクリックしてください。



8 ITCH をインストールする場所を選んで [続ける] をクリックする

9 [インストール] をクリックする

インストールが始まります。
インストールが完了すると、インストール完了画面が表示されます。

10 [再起動] をクリックする

コンピュータが再起動されます。

ITCH を起動する

Windows のとき

Windows の [**スタート**] メニューから、[**すべてのプログラム**] > [**Serato**] > [**ITCH**] を開いて、[**ITCH**] のアイコンをクリックする

Mac OS X のとき

Finder で [**アプリケーション**] フォルダを開いてから、[**Serato**] > [**ITCH**] を開いて、[**ITCH**] のアイコンをダブルクリックする

ドライバソフトウェアおよび設定ユーティリティソフトウェアについて

本機は ASIO 規格に準拠したオーディオデバイスとしての機能を備えています。

設定ユーティリティソフトウェアを使う

❖ 設定ユーティリティソフトウェアを起動する

Windows の [スタート] メニュー >[すべてのプログラム]>[Pioneer]>[DDJ]>[Pioneer DDJ ASIO 設定ユーティリティ] をクリックする

❖ バッファサイズを調整する

バッファサイズは、ITCH ソフトウェアの [**SETUP**] メニューの [**USB BUFFER SIZE (LATENCY)**] での設定値が優先されます。（デフォルト設定は 512 samples/10 ms になっています。）

➲ 「**GENERAL**」(p.31)

- 本機を既定のオーディオデバイスとして使っているアプリケーション (DJ ソフトウェアなど) が起動しているときは、そのアプリケーションを終了させてからバッファサイズを調整してください。
- [**バッファサイズ**] または [**カーネルバッファ数**] の数値を大きくすると、音声データの脱落 (音とぎれ) などが生じにくくなりますが、音声データの伝送遅延 (レイテンシー) によるタイムラグが増大します。

❖ デフォルト設定で音切れが発生している場合

1 [Pioneer DDJ ASIO 設定ユーティリティ] を起動して [カーネルバッファ数] を [4] に変更します

2 [USB BUFFER SIZE (LATENCY)] を音切れが発生しない最小のバッファサイズに設定します

❖ デフォルト設定で音切れが発生していない場合

1 [USB BUFFER SIZE (LATENCY)] を音切れが発生しない最小のバッファサイズに設定します

2 [Pioneer DDJ ASIO 設定ユーティリティ] を起動して [カーネルバッファ数] を [2] に変更し、音切れが発生していないかを確認します

3 音切れが発生しない場合は [USB BUFFER SIZE (LATENCY)] を音切れが発生しない最小のバッファサイズに設定します

4 音切れが発生した場合は [カーネルバッファ数] を [3] に変更します

ドライバソフトウェアのバージョンを確認する

Windows の [スタート] メニュー＞[すべてのプログラム]>[Pioneer]>[DDJ]>[DDJ バージョン表示ユーティリティ] をクリックする

- この画面では本機のファームウェアのバージョンも確認できます。
- 本機がコンピュータに接続されていないとき、または本機とコンピュータが正常に通信できていないときは、ファームウェアのバージョンは表示されません。

接続および各部の名称

- AC アダプターは、機器の接続がすべて終わってから接続してください。
  機器の接続を行う場合、あるいは変更を行う場合には、必ず電源を切り、AC アダプターをコンセントから抜いてください。
  接続する機器の取扱説明書もあわせてご覧ください。
- AC アダプターは必ず本製品に付属のものをお使いください。
- 本機は AC アダプターまたは USB バスパワーで電源が供給されます。
  AC アダプターを接続しなくても、USB ケーブルで本機とコンピュータを接続するだけで使用できます。
- 本機とコンピュータは付属の USB ケーブルで直接接続してください。
- USB ハブは使えません。

本機を USB バスパワー駆動させる際の諸注意

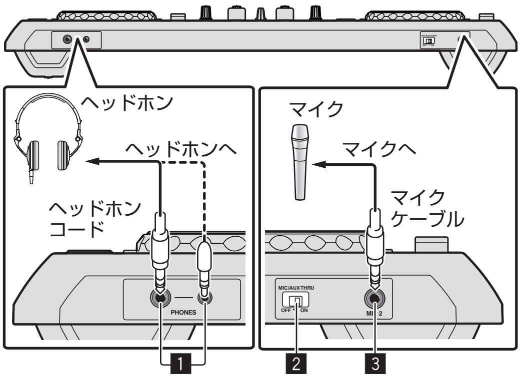
- 本機を USB バスパワーで使うときは、接続先のコンピュータはバッテリーで駆動させずに、AC 電源から電源供給を行ってください。
- 以下のような場合は、電源が不足して本機が USB バスパワーで動作しないことがあります。
  — コンピュータ本体の USB ポートの電源供給能力が不足している。
  — コンピュータに他の USB 機器を接続している。
  USB バスパワーで動作しないときは、付属の AC アダプターを接続してください。
- USB バスパワー動作時には、以下の制限があります。
  — ジョグダイヤルのインジケーターが点灯しません。
  — [**MASTER OUT 1**] (XLR 出力) は出力されません。
  — [**MIC1**]、[**MIC2**] および [**AUX IN**] 端子は使用できません。
  — インジケーターが AC アダプターを使用していたときよりも暗くなる。
  制限なくお使いいただくには、付属の AC アダプターを接続してください。

注意

製品の仕様により、本体部やリモコン (付属の場合) のスイッチを操作することで表示部がすべて消えた状態となり、AC アダプターをコンセントから抜いた状態と変わらなく見える場合がありますが、電源の供給は停止していません。製品を電源から完全に遮断するためには、AC アダプター (遮断装置) をコンセントから抜く必要があります。製品はコンセントの近くで、AC アダプター (遮断装置) に簡単に手が届くように設置し、旅行などで長期間ご使用にならないときは AC アダプターをコンセントから抜いてください。火災の原因となることがあります。

入力 / 出力端子に接続する

本体前面部



1 PHONES 端子

ヘッドホンを接続します。
ステレオフォーンプラグ (Ø 6.3 mm) とステレオミニフォーンプラグ (Ø 3.5 mm) に対応しています。
詳しくは、28ページ の「ヘッドホンで音声をモニターする」をご覧ください。

- ステレオフォーンジャックとミニフォーンジャックの 2 つの入力端子がありますが、同時に使用しないでください。同時に使用すると片方の端子を抜き差しする際に、もう片方の音量が急に増減する場合があります。

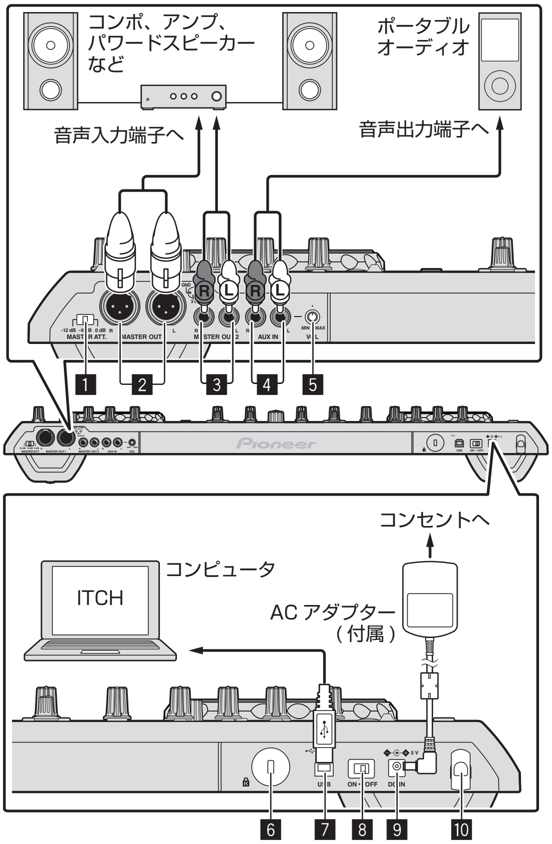
2 MIC/AUX THRU 切換スイッチ

[**MIC2**] と [**AUX**] を直接出力したいときに [**ON**] にします。
➲ 「マイクと AUX の音声を直接出力する」(p.29)

3 MIC2 端子

マイクを接続します。
➲ 「マイクを使う」(p.29)

本体背面部



1 MASTER ATT.

[**MASTER OUT 1**] 端子から出力される音声の減衰レベルを設定します。

2 MASTER OUT 1 端子

パワードスピーカーなどを接続します。

3 MASTER OUT 2 端子

パワーアンプなどを接続します。

4 AUX IN 端子

外部機器 (サンプラーやポータブルオーディオ) の出力端子と接続します。

5 VOL ツマミ
[**AUX IN**] 端子に入力される音声レベルを調整します。

6 ケンジントンロック装着用穴

7 USB 端子
コンピュータと接続します。
- 本機とコンピュータは付属の USB ケーブルで直接接続してください。
- USB ハブは使えません。

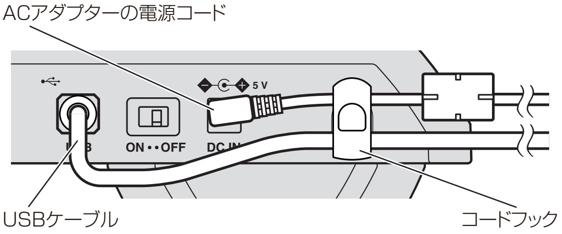
8 ON/OFF スイッチ
本機の電源をオン / オフします。

9 DC IN 端子
付属の AC アダプター (電源プラグを装着した状態) を使ってコンセントと接続します。
- AC アダプターは、機器の接続がすべて終わってから接続してください。
- 必ず付属の AC アダプターをお使いください。

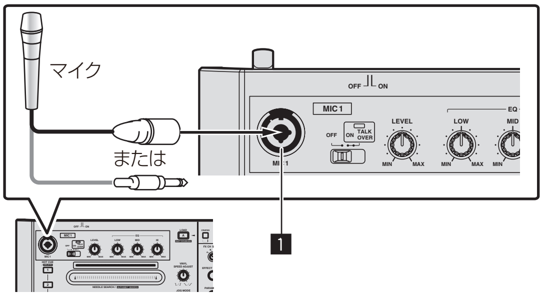
10 コードフック
AC アダプターの電源コードおよび USB ケーブルを引っ掛けて使います。
- 再生中にACアダプターやUSBケーブルが抜けると音声が途切れます。

❖ コードフック

コードフックの上側に AC アダプターの電源コード、下側に USB ケーブルを引っ掛ける
AC アダプターの電源コードおよび USB ケーブルは、コードフックに引っ掛けることで固定されます。電源コードや USB ケーブルを誤って引っ張り、プラグが端子から抜けてしまうことを防げます。
- 再生中にACアダプターやUSBケーブルが抜けると音声が途切れます。



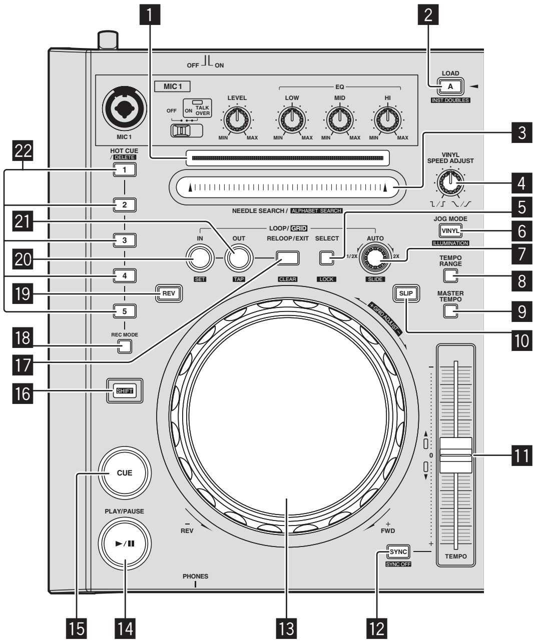
コントロールパネル左上



1 MIC1 端子
マイクを接続します。
➲ 「マイクを使う」(p.29)
- XLR コネクターまたはフォーンプラグ (Ø 6.3 mm) のどちらでもご使用になれます。

各部の名前とはたらき

デッキ部



1 プレイングアドレス・インジケーター
曲中の位置を 10 段階で表示します。左端が曲の開始位置、右端が曲の終了位置と同じになっています。「ITCH」ソフトウェア上での再生経過時間表示または残り時間表示に同期して点灯します。

2 LOAD (INST. DOUBLES) ボタン
選んでいるトラックをそれぞれのデッキにロードします。
➲ 「デッキにトラックをロードする」(p.23)
[**SHIFT**] ボタンを押しながら [**LOAD (INST. DOUBLES)**] ボタンを押すと、再生中のトラックをダブリングします。
➲ 「インスタントダブル」(p.23)

3 NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH) パッド
- パッドに触れた位置から音声を再生します。
- アルファベットサーチ機能が使えます。
  ➲ 「[**NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)**] パッドを使って検索する（アルファベットサーチ）」(p.21)

4 VINYL SPEED ADJUST ツマミ
トラックの再生停止に対して、再生状態から減速して停止するまでの速度、および停止状態から通常の再生に戻るまでの速度を調整します。

5 LOOP SELECT (GRID LOCK) ボタン
あらかじめループバンクに登録しておいたループから再生したいループを選ぶことができます。
ボタンを押すたびに、ループバンク番号が切り換わります。
➲ 「ループバンクを使う」(p.25)
[**SHIFT**] ボタンを押しながら [**LOOP SELECT (GRID LOCK)**] ボタンを押すと、ビートグリッド全体を編集できないようにします。

6 VINYL (ILLUMINATION) ボタン
[**VINYL**] モードをオン / オフします。
➲ 「ジョグダイヤルのモードを切り換える」(p.23)

7 AUTO LOOP（GRID SLIDE）ツマミ
オートループを設定します。
➲ 「自動的にループを設定する (オートループ)」(p.25)
- [**SHIFT**] ボタンを押しながら [**AUTO LOOP**（**GRID SLIDE**）] ツマミを回すと、ビートグリッドを調整できます。

8 TEMPO RANGE ボタン
[**TEMPO**] スライダーの可変範囲を切り換えます。
➲ 「再生速度を調整する範囲を選ぶ」(p.23)

9 MASTER TEMPO ボタン
マスターテンポをオン / オフします。
➲ 「音程を変えずに再生速度を調整する（マスターテンポ）」(p.23)

10 SLIP ボタン
スリップモードをオン / オフします。
➲ 「スリップを使う」(p.26)

11 TEMPO スライダー
トラックの再生速度を調整します。
➲ 「再生速度を変更する」(p.23)

12 SYNC (SYNC OFF) ボタン
どのデッキも [**SYNC**] モードになっていない場合は、このボタンを押すと、そのデッキは [**SYNC**] モードになりテンポマスターに設定されます。1 つのデッキが [**SYNC**] モードになっていると、このボタンを押された別のデッキは、テンポマスターに設定されているデッキに同期します。
➲ 「トラックの拍を同期する（ビートシンク）」(p.26)

13 ジョグダイヤル
スクラッチやピッチベンドなどの操作ができます。
➲ 「ジョグダイヤルを操作する」(p.23)
- ジョグダイヤルの天面にはスイッチが内蔵されています。物を載せたり、強い力を加えないでください。また、飲料水などの液体が製品内部に入ると故障の原因になります。

14 PLAY/PAUSE ►/❚❚ ボタン
トラックを再生 / 一時停止します。
➲ 「再生する / 一時停止する」(p.23)

15 CUE ボタン
テンポラリーキューポイントを設定、再生、呼び出しします。
➲ 「テンポラリキューポイントを設定する」(p.24)

16 SHIFT ボタン
[**SHIFT**] ボタンを押しながら他のボタンを押すと別の機能を呼び出せます。

17 RELOOP/EXIT (GRID CLEAR) ボタン
ループ再生に戻る（リループ）、またはループ再生を解除します（ループイグジット）。
➲ 「ループ再生に戻る（リループ）」(p.24)
➲ 「ループ再生を解除する（ループイグジット）」(p.24)
[**SHIFT**] ボタンを押しながら [**RELOOP/EXIT (GRID CLEAR)**] ボタンを押すと、ビートグリッドをクリアできます。

18 REC MODE ボタン
[**HOT CUE (DELETE)**] ボタンの機能（設定 / 呼び出し）を切り換えます。
- 電源をオンしたときは呼び出しを行うモードになっています。
  ➲ 「ホットキューを設定する」(p.25)

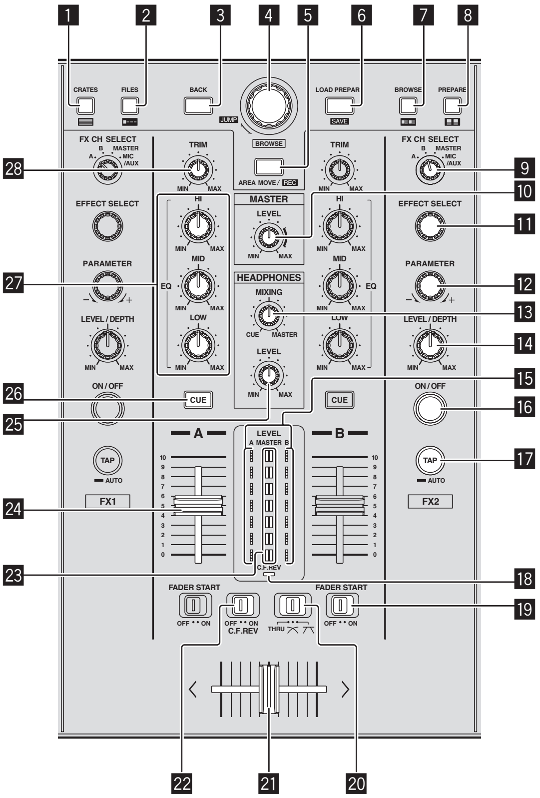
19 REV ボタン
逆再生をオン / オフします。
➲ 「逆再生する」(p.23)

20 LOOP IN (GRID SET) ボタン
再生中にループ再生を始めたい位置（ループインポイント）でボタンを押すと、ループインポイントが設定されます。
➲ 「ループの操作」(p.24)
[**SHIFT**] ボタンを押しながら [**LOOP IN (GRID SET)**] ボタンを押すと、ビートグリッドを設定できます。

21 LOOP OUT (GRID TAP) ボタン
ループ再生を終わりたい位置（ループアウトポイント）でボタンを押すとループアウトポイントを設定し、ループインポイントに戻ってループ再生を始めます。
➲ 「ループの操作」(p.24)
[**SHIFT**] ボタンを押しながら [**LOOP OUT (GRID TAP)**] ボタンを押すと、ボタンのタップ操作で再生中にビートグリッドを調整できます。

22 HOT CUE (DELETE) ボタン
ホットキューを設定、呼び出しします。
➲ 「ホットキューを設定する」(p.25)

ミキサー・エフェクト部



1 CRATES ボタン
このボタンを押すたびに crate リストパネルとトラックリスト間をカーソルが移動します。

2 FILES ボタン
[**Files**] パネルの表示をオン / オフします。

3 BACK ボタン
カーソルのフォーカスを 1 つ前に戻します。

4 ロータリーセレクター
パネル内のカーソル移動させます。ファイルやトラックの選択に使用します。
➲ 「項目を選択する」(p.19)

5 AREA MOVE (REC) ボタン
別のパネルにカーソルが移動します。
➲ 「項目を選択する」(p.19)

6 LOAD PREPARE (SAVE) ボタン
[**Prepare**] パネルにトラックをロードします。
➲ 「[**Prepare**] リストを使う」(p.22)

7 BROWSE ボタン
[**Browse**] パネルの表示をオン / オフします。

8 PREPARE ボタン
[**Prepare**] パネルの表示をオン / オフします。

9 FX CH SELECT ツマミ
エフェクトを加えるチャンネルを切り換えます。
➲ 「エフェクト機能を使う」(p.29)

10 MASTER LEVEL ツマミ
マスター出力の音声レベルを調整します。

11 EFFECT SELECT ツマミ
エフェクトの種類を切り換えます。
➲「エフェクト機能を使う」(p.29)

12 PARAMETER ツマミ
各エフェクトのあらかじめ用意されたパラメーター（時間や倍音の付加など）を調整します。
➲「エフェクト機能を使う」(p.29)

13 HEADPHONES MIXING ツマミ
ヘッドホン [**CUE**] ボタンが押してあるデッキの音声と、[**MASTER OUT 1**] および [**MASTER OUT 2**] の音声のモニター音量バランスを調整します。
➲「ヘッドホンで音声をモニターする」(p.28)

14 LEVEL/DEPTH ツマミ
エフェクトの量的パラメーターを調整します。
➲「エフェクト機能を使う」(p.29)

15 チャンネルレベルインジケーター

16 FX ON/OFF ボタン
エフェクトをオン / オフします。
➲「エフェクト機能を使う」(p.29)

17 TAP ボタン
エフェクトの基準となる BPM 値を、ボタンを指で叩いた間隔から算出します。
➲「BPM 値を手動で設定する」(p.30)

18 C.F. REV インジケーター
[**C.F. REV**] スイッチが [**ON**] に設定されているときに点灯します。

19 FADER START スイッチ
フェーダースタート機能をオン / オフします。
➲「フェーダーを使って再生を始める (フェーダースタート)」(p.28)

20 クロスフェーダーカーブ切換スイッチ
クロスフェーダーのカーブ特性を切り換えます。
➲「クロスフェーダーのカーブ特性を選ぶ」(p.28)

21 クロスフェーダー
左右デッキの音声出力を切り換えます。
➲「音声を出力する」(p.28)

22 C.F. REV スイッチ
クロスフェーダーにアサインされているデッキの左右を入れ換えます。
➲「クロスフェーダーリバースを使う」(p.28)

23 マスターレベルインジケーター

24 チャンネルフェーダー
各デッキから出力される音声レベルを調整します。
➲「音声を出力する」(p.28)

25 HEADPHONES LEVEL ツマミ
[**PHONES**] 端子から出力される音声レベルを調整します。

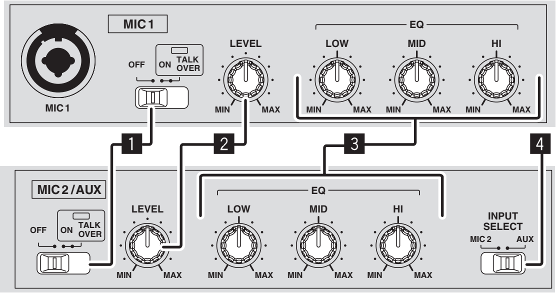
26 ヘッドホン CUE ボタン
ヘッドホン [**CUE**] ボタンが押してあるデッキの音声をヘッドホンでモニターできます。
➲「ヘッドホンで音声をモニターする」(p.28)

27 EQ（HI、MID、LOW）ツマミ
各チャンネルに対してそれぞれの周波数域を増減させることができます。
➲「イコライザーで音質調整をする」(p.28)

28 TRIM ツマミ
各チャンネル出力の大きさを調整します。
➲「音声を出力する」(p.28)

チャンネルフェーダーツマミおよびクロスフェーダーツマミは無理に引き抜かないでください。簡単に引き抜けない構造になっているため、ノブが壊れる可能性があります。

マイク・外部入力コントロール部



1 OFF, ON, TALK OVER 切換スイッチ
マイクをオン / オフします。
➲「マイクを使う」(p.29)

2 LEVEL ツマミ
出力される音声レベルを調整します。

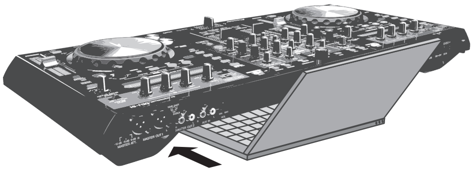
3 EQ（HI、MID、LOW）ツマミ
それぞれの周波数域を増減させて音質を変更することができます。

4 MIC2/AUX 切換スイッチ
音声の入力をマイクまたは外部機器に切り換えます。
- [**MIC2**]：[**MIC2**] 端子に接続しているマイクを選びます。
- [**AUX**]：[**AUX IN**] 端子に接続している外部機器を選びます。

➲「マイクを使う」(p.29)
➲「外部機器を使う」(p.29)

LAPTOP DOCK を使う

本機の下にコンピュータのキーボード部分を収納できます。

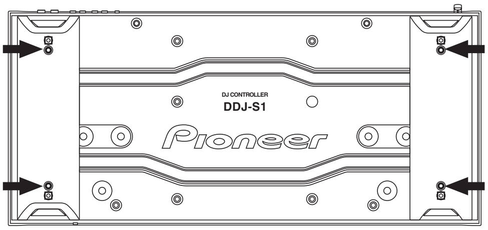


- お使いのコンピュータ（ノート型）のサイズによっては LAPTOP DOCK に収納できないことがあります。
- コンピュータ本体が本機に接触しないように設置してください。
- コンピュータに接続しているケーブル類を本機が踏まないように設置してください。

脚を取り外して使う

本機の 2 本の脚は、取り外すことができます。

左側、右側の脚のネジ（それぞれ 2 カ所）をプラスドライバーで外す

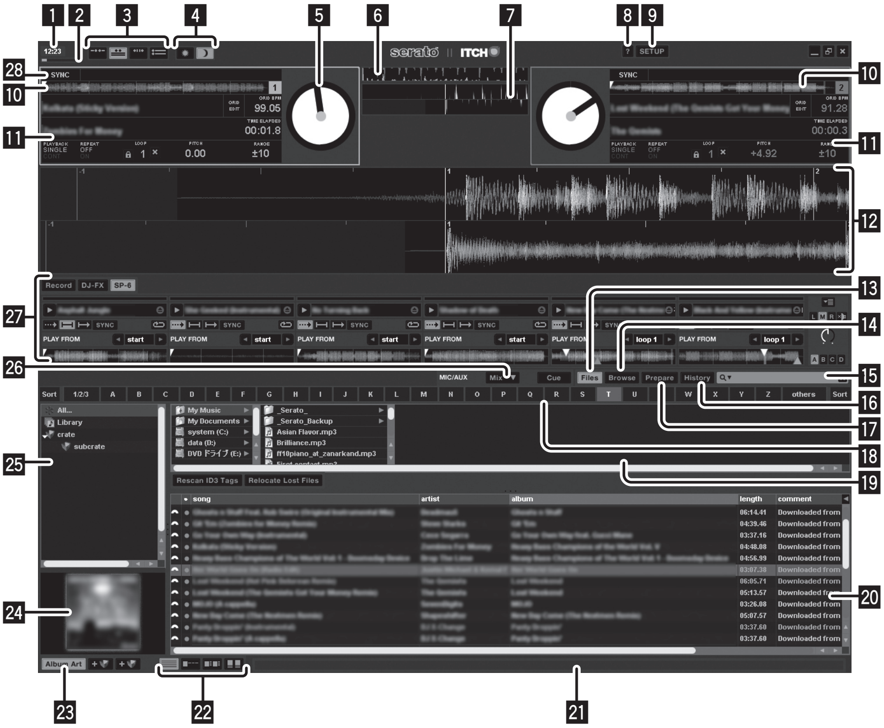


- 取り外したネジは、脚を取り付けるときに必要です。なくさないように保管してください。ほかのネジを使うと正常に取り付けられません。

操作する

ITCH ソフトウェア画面

本機を接続しているときの画面 (Windows)



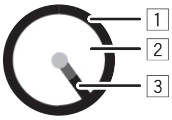
1 現在時刻表示

2 CPU 使用率の簡易表示

3 バーチャルデッキ表示切り換え
バーチャルデッキとウェーブフォームディスプレイの配置を変えることができます。

4 アピアランス切り換え
暗い配色の画面と明るい配色の画面を切り換えます。ご使用になる周りの明るさに応じて設定を切り換えると便利です。

5 バーチャルデッキ
トラックの再生位置と再生速度が表示されます。



1 トラックの長さを示しています。再生している位置が灰色のゲージで示されます。
2 トラックをロードすると、白くなります。(カラーラベルを設定している場合は、設定されている色に変化します。)
3 再生している間、プラッタースピードに合わせて回転します。ホットキューの設定ポイントが近づくと、段階的にそのホットキューの色になり、近づいていることを知らせます。遠ざかると段階的に色は元に戻ります。

- トラック終了 20 秒前になると点滅して、トラックの終わりを知らせます。

6 テンポマッチディスプレイ
デッキ (A) とデッキ (B) のトラックのテンポを小節ごとに表しており、テンポを合わせるのに適しています。
赤の波形がデッキ A (1) のトラックのテンポを、オレンジの波形がデッキ B (2) のトラックのテンポを表しています。両方のデッキのトラックのテンポが合うと赤とオレンジの波形のピーク位置が一致します。

- ビートが同期していない場合でも、左右のトラックのテンポが一致しているときは波形のピーク位置が一致して表示されます。

7 ビートマッチディスプレイ
このビューはトラックのビート位置を示しています。ウィンドウに表示されるピーク位置が揃っているときは、2 つのトラックのビートが合っていることになります。
ビートマッチディスプレイはデッキ (A) と (B) の再生中のトラックのビート位置を表しており、ビートを合わせるのに適しています。デッキ (A) と (B) のトラックのビートが合うと上下の波形のピーク位置が一致します。

8 ? (TOOL TIPS)
ヒントの表示 / 非表示を切り換えます。

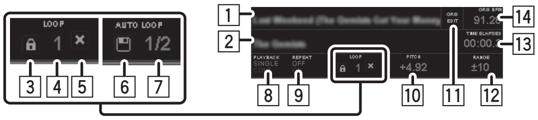
9 SETUP
セットアップ画面を表示します。
➲「設定を変更する」(p.31)

10 トラックオーバービュー
トラックの音声の周波数帯域を、高音域を青、中音域を緑、低音域を赤で波形上に表示します。再生ポイントは、[▼] (白色) で表示さ

れます。テンポラリキューポイントは [▲]（白色）で表示され、ホットキューポイントは他の色の [▲] で表示されます。
- クリックすると、再生位置をその位置に移動できます。
- 細い灰色の縦線が 1 分毎に、太い灰色の縦線は 5 分毎に表示されています。

11 トラック情報表示

デッキにロードされたトラックの詳細が表示されます。



1 トラック名が表示されます（情報があるときのみ）。
2 アーティスト名が表示されます（情報があるときのみ）。
3 クリックすると、アイコンがハイライトしループが上書きできなくなります。もう一度、クリックすると保護を解除します。
4 現在、選択中のループバンクの番号が表示されます。（何も保存されていないループバンクスロットがある場合、トラックの一番始めのループが表示されます。）
5 クリックすると、選択中のループバンク番号に保存されているループを消去します。
6 クリックすると、現在設定されているループをループバンクに保存します。
7 オートループ機能で設定されたループの長さを表示します。
8 再生モードを選びます。
 [**SINGLE**]：トラックの再生が終わるとデッキが停止します。
 [**CONT**]：トラックの再生が終わるとリスト内の次のトラックが自動的に再生されます。
9 この機能をオンにしているときは、トラックの再生が終わると開始位置に戻り繰り返し再生されます。
10 [**TEMPO**] スライダーの位置に応じて再生速度を表示します。
11 クリックすると、グリッドエディットモードになり、キーが点滅します。もう一度クリックすると編集されたグリッドデータを保存して、グリッドエディットモードを終了します。
12 トラックに記録されている元々の再生速度に対して、再生速度を調整できる範囲を表示します。
13 トラックの再生位置を時間で表示します。
 クリックすると、経過時間表示と残り時間表示を切り換えることができます。
14 再生中トラックの現在の BPM 値を表示します。
 — この部分をビートに合わせてクリックするか、コンピュータのスペースキーを押す（ビートグリッドが有効でない場合に限る）と、BPM を手動で設定できます。

12 ウェーブフォームディスプレイ

トラックの再生ポイント付近の詳細な波形データが表示されます。トラックの音声の周波数帯域を、高音域を青、中音域を緑、低音域を赤で波形上に表示します。再生ポイントは表示部分の中心です。テンポラリキューポイントは白色の [▼] と [▲] で表示され、ホットキューポイントは他の色の [▼] と [▲] で表示されます。
- クリックすると、再生位置をその位置に移動できます。
- コンピュータの [Ctrl] キーを押しながら波形部分をクリックすると、波形を高、中、低の音域を 3 つに分けて表示します。
- コンピュータの [Shift] キーを押しながら波形部分をクリックすると、表示部分の高さを狭めます。
- コンピュータの [+] キーと [–] キーを使用して、ウェーブフォームディスプレイのズームイン / ズームアウトができます。

13 Files タブ

[**Files**] パネルの表示 / 非表示を切り換えます。

14 Browse タブ

[**Browse**] パネルの表示 / 非表示を切り換えます。

15 （SEARCH）

この部分に入力されたテキストでライブラリ内を検索します。

16 History タブ

[**History**] パネルの表示 / 非表示を切り換えます。

17 Prepare タブ

[**Prepare**] パネルの表示 / 非表示を切り換えます。

18 アルファベットサーチパネル

➲「[**NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)**] パッドを使って検索する（アルファベットサーチ）」(p.21)

19 サブパネル

画面上部のタブ (**Files**/**Browse**/**Prepare**/**History**) をクリックすることによって、表示を切り換えたり、表示 / 非表示を行います。

➲「サブパネルを切り換える」(p.19)

20 トラックリスト

crate リストパネルで選択されている項目の中身にあるトラックを表示します。
- [**Browse**] パネルを表示しているときは、ジャンルによって絞り込まれた条件に合うトラックのみ表示されます。

21 ステイタス表示部

現在の情報を表示します（主に分析やエラー時など）。

22 トラックリスト表示切り換え

トラックリストの表示方法を切り換えます。

➲「トラックリストにアルバム画像を表示する」(p.21)

23 ALBUM ART タブ

アルバムアートの表示 / 非表示を切り換えます。

24 ALBUM ART

アルバムアートを表示します（表示可能な場合）。

25 crate リスト

ITCH では「crate」と呼ばれるフォルダでトラックを分類および整理します。
本機の [**CRATES**] ボタンを押しても、crate リストパネルを開くことができます。

➲「crate リスト」(p.16)

26 MIC/AUX モニターコントロールパネル

➲「MIC/AUX モニターコントロールパネル」(p.17)

27 マルチプルコンソール

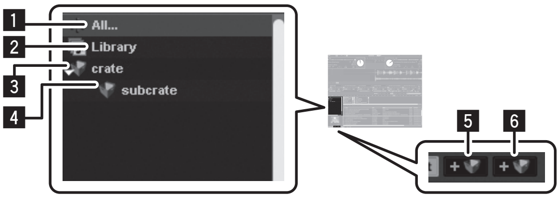
左上のキーをクリックすることで、レコーディングパネル、エフェクトパネル、サンプラーパネルのいずれかを表示します。

➲「レコーディングパネル」(p.17)
➲「エフェクトパネル」(p.17)
➲「サンプルプレーヤーウィンドウ」(p.17)
- [**SP-6**] は設定をしていないと表示されません。(32ページ参照)

28 SYNC インジケーター

同期しているデッキが、ビートもテンポも同期しているときは、青色で表示されます。テンポのみが同期しているときは、黄色で表示されます。

❖ crate リスト



1 All...

今までにインポートされたり、デッキにロードされたすべてのトラックを表示します。インポートしていないトラックをデッキにロードすると、[**All...**] にトラックが追加されます。

2 Library

iTunes のライブラリを表示します。
- iTunes のライブラリを表示させるには、[**SETUP**] メニューで設定を変更してください。
 ➲「**Show iTunes Library**」(p.31)

3 crate

ITCH はお好みのコレクションにすばやくアクセスできるようにデジタル的な“収納箱”を使います。crate に作成可能な数の制限は無

く、あるトラックを複数の crate に入れることもできます。crate エリアはライブラリの左側にあります。

4 subcrate
crate は他の crate の中に置くことができます。これらは「subcrate」と呼ばれます。

5 (茶色)
ここをクリックすると、新しい crate を作成します。
- crate を別の crate にドラッグ＆ドロップすると subcrate になります。この操作を繰り返して、階層を増やすことができます。
- １つのトラックや複数トラックを （茶色）にドラッグすると、これらを含んだ crate を作ることができます。
- 階層がある場合は、各項目をクリックする度に下階層の展開または省略を行います。

6 (青色)
ここをクリックすると、「スマート crate」を作ることができます。スマート crate とは、あらかじめ設定しておいた条件に当てはまるトラックだけを集めることのできる crate です。

❖ トラックリスト

1 項目名
選択された項目名が表示されます。項目名をクリックすると、表示上の並び順を変更する (ソートする) ことができます。
トラックの情報が表示されているエリアは下記の項目を表示させることができます。
追加日 (ライブラリに追加された日)、アルバム、アーティスト、ビットレート、BPM、コメント、作曲者、ファイル名、ジャンル、グループ、キー、レーベル、トラック時間、保存場所、リミックス者、サンプリングレート、ファイル容量、トラック、ビデオトラック、年
- トラックリスト内の曲順は “**#**” の列に表示されている番号です。

2 トラック
crate リストパネルで選択中の項目に含まれているトラックを表示します。

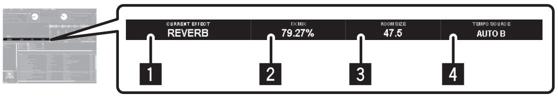
3 カラーラベル
トラックを見分けるための色を設定できます。

4 ステータス・アイコン
トラックの状態がアイコンで表示されます。

アイコン	意味
無印	ITCH ライブラリに直接取り込んだトラックです。
	iTunes ライブラリからインポートされたトラックです。
	ファイルが破損しているトラックです。再度エンコードする必要があります。
	ファイルが元の場所に見つからない場合に表示されます。
	編集できない読み取り専用トラックであることを示します。

❖ エフェクトパネル

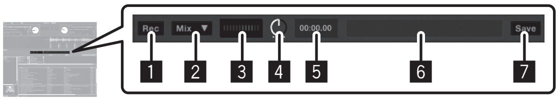
マルチプルコンソールの [**DJ-FX**] をクリックすると表示されます。



1 選んでいるエフェクト名が表示されます。
2 [**LEVEL/DEPTH**] ツマミで調節された値を表示します。
3 [**PARAMETER**] ツマミで調節された値を表示します。
4 [**TAP**] ボタンを使って手動で BPM を設定していないときは、[**AUTO A**] または [**AUTO B**] と表示され、デッキで設定されている BPM に同期します。[**TAP**] ボタンを使って手動で調整したときは、[**MAN**: **xxx.xx**] と現在の BPM が表示されます。

❖ レコーディングパネル

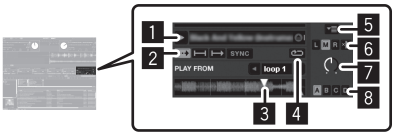
マルチプルコンソールの [**Record**] をクリックすると表示されます。



1 録音を開始 / 停止します。
2 録音するソースを選びます。
3 録音するソースから入力される音声レベルを表示します。
4 録音レベルを調整します。
5 録音の経過時間を表示します。
6 録音データのファイル名を入力します。
7 録音データを保存します。

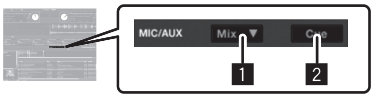
❖ サンプルプレーヤーウィンドウ

マルチプルコンソールの [**SP-6**] をクリックすると表示されます。
➲「サンプルプレーヤーを使う」(p.27)



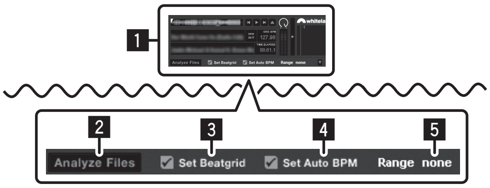
1 そのサンプルスロットにロードされているトラックを再生します。
2 再生モードを切り換えます。
3 拍位置を表示します。
4 これがクリックされていると、そのトラックの末端まで行くと最初に戻ります。
5 表示する項目を選択できます。
6 サンプラースロット全体の出力先を設定できます。
 — [**L**]: チャンネル [**A**] に出力先を設定します。
 — [**M**]: [**MASTER**] チャンネルからサンプル音声を出力します。
 — [**R**]: チャンネル [**B**] に出力先を設定します。
 — [**Mute**]: 音声は出力されません。
7 サンプラースロット全体の音量設定をします。
8 サンプルバンクを切り換えます。

❖ MIC/AUX モニターコントロールパネル



1 クリックすると、接続されたマイクと外部機器の出力先を選ぶことができます。この設定は [**MASTER**] チャンネルに対してのものです。
 — [**MIX**]: クロスフェーダーの位置に関係なく出力します。
 — [**X-F A**]: クロスフェーダーが右端よりも左側にあるときに出力します。
 — [**X-F B**]: クロスフェーダーが左端よりも右側にあるときに出力します。
 — [**Mute**]: 音声は出力されません。
2 クリックすると、ヘッドフォンでのモニターを行います。キーがハイライトしている間、接続されたマイクと外部機器の音声がヘッドホンの [**CUE**] チャンネルに出力されます。

本機を接続していないときの画面



1 オフラインプレーヤー

オフラインプレーヤーは ITCH ハードウェアが接続されていないときに使用できるもので、その音声は現在のデフォルトオーディオデバイスから出力されます。ほとんどの場合でコンピュータのスピーカーになっています。

- オフラインプレーヤーにトラックをドラック＆ドロップするか、コンピュータの [shift] キーと [←] キーを押すと、トラックをロードすることができます。ロードされたトラックの最後に達すると、現在のプレイリスト内での次のトラックが自動的に再生されます。
  オフラインプレーヤーは crate の作成、トラックの試聴、キューポイントやループポイントの設定に使うと便利です。
- 右側の [▶] をクリックすると、隠れている部分を表示できます。そこでは、ループとホットキューを設定できます。

2 ANALYZE FILES

トラックの解析ができます。
ファイル解析機能はライブラリ中のトラックに対して、ファイル破損の検知、ウェーブフォームオーバービューの作成、可能であれば BPM 計算の処理を行います。

3 Set Beatgrid

[**Set Beatgrid**] にチェックを入れているとき、トラックの解析時に拍位置を自動的に解析し、ビートグリッドを自動的に付与します。

4 Set auto bpm

[**Set auto bpm**] にチェックを入れているとき、トラックの解析時に BPM 値を自動的に解析します。

5 range

[**Set auto bpm**] 作動時の BPM 解析範囲を指定します。

システムを起動する

1 接続されたマイクと外部機器の電源を入れる

2 USB ケーブルを本機とコンピュータの間に接続する

3 接続されたコンピュータを起動する

4 [ON/OFF] スイッチを [ON] 側にスライドする

5 本機のインジケーター類が点灯したら、ITCH を起動する

コンピュータと本機がきちんとリンクすると、2 つのバーチャルデッキが画面上に表示されます。

システムを終了する

1 接続されたマイクと外部機器の電源を切る

2 ITCH を終了する

3 [ON/OFF] スイッチを [OFF] 側にスライドする

4 USB ケーブルをコンピュータから抜く

ライブラリを操作する

ライブラリでは簡単にトラックを取り込み、管理できます。

ライブラリに音楽ファイルを追加する

- 外部機器に保存された音楽ファイルをライブラリに追加するときは、機器を ITCH を起動させる前に接続してください。
- iTunes のライブラリからトラックを追加することもできます。
  iTunes のライブラリを表示させるには、[**SETUP**] メニューで設定を変更してください。
  設定の方法については、31ページ の「 **Show iTunes Library**」をご覧ください。
- ディスクに記録されているトラックをライブラリに追加するときは、コンピュータにトラックを取り込んで、あらかじめ ITCH が再生できるファイルの種類に変換してください。
  直接ディスクに収録されたトラックを再生すると再生パフォーマンスが低下することがあります。
  音楽ファイルに変換を行う場合は、高音質で CPU 使用率の低い MP3 フォーマット (320 kbps/MPEG-1 Audio Layer-3) への変換をお勧めします。

1 [FILES] ボタンを押す

お使いのコンピュータおよびコンピュータに接続されている周辺機器の中身が [**Files**] パネルに表示されます。

2 コンピュータのマウスでフォルダを選択します

[**Files**] パネル内でライブラリに加えたいトラックが含まれているフォルダをコンピュータのマウスでクリックして選択します。

3 コンピュータのマウスで選択したフォルダを crate リストパネルにドラッグ＆ドロップします。

- 音楽ファイルが保存されているフォルダを crate リストパネルにドラッグ ＆ ドロップすると、そのフォルダ内に含まれるトラックごと crate にすることができ、トラックもライブラリに追加されます。
- ITCH のライブラリにトラックを追加するにはいくつかの方法があります。
  — ライブラリに追加されていないトラックをデッキに直接ロードすると、自動的に crate リストパネルの [**All...**] に追加されます。
  — エクスプローラ または Finder からファイルやフォルダを、ITCH 画面上のトラックリストおよび crate リストにドラッグ＆ドロップしてもライブラリに追加できます。
  — 任意の crate に音楽ファイルを追加したいときは、ITCH 画面上で追加したい位置に音楽ファイルをドラッグ ＆ ドロップしてください。
  — 1 つのトラックや複数トラックを crate リストパネルにドラッグすると、これらを含んだ crate を作ることができます。

❖ 再生できる音楽ファイルフォーマット

MP3, OGG (Vorbis フォーマット), AAC, ALAC (Apple ロスレス), AIF, WAV, WL.MP3 (Whitelabel.MP3)

AAC ファイルについて

- AAC とは、「Advanced Audio Coding」の略で、MPEG-2、MPEG-4 で使われる音声圧縮技術に関する基本フォーマットです。
- AAC データは、データ作成に使ったアプリケーションによってファイル形式と拡張子が異なります。
- 本機では、iTunes® によってエンコードされた、拡張子が「.m4a」の AAC ファイルのほか、「.aac」、「.mp4」を再生できます。ただし iTunes Store 等で購入された著作権が保護されている AAC ファイルは再生できません。またファイルによっては再生できないことがあります。

WL.MP3 について

Whitelabel MP3(ファイル拡張子 .wl.mp3) は、Serato Audio Research 社によりプロモーションリリース用途で開発されたカスタム MP3 形式で Whitelabel.net から入手可能です。Whitelabel MP3 形式のファイルは Serato Audio Research 社製 DJ ソフトウェアにおける使用のために特化されており、オーバービューを組み込み済み、楽曲、アーティスト、BPM ならびにアルバムアートの情報も可能な限

りタグ付けされています。これらのファイルは、通常の MP3 プレーヤー（本機を使用しない ITCH ソフトウェア単体での再生を含む）で低品質 32kbps ですが、本機が接続された状態での ITCH ソフトウェア内では高品質の 320 kbps 相当で再生されます。
詳しくは以下の URL でご確認ください。
http://whitelabel.net/

ファイルを解析する

この機能は DDJ-S1 ではなくコンピュータで操作します。

ITCH で音楽をプレイする前に、最初にファイルの解析をするのは非常に重要です。ファイル解析機能はライブラリ中のトラックに対して、ファイル破損の検知、ウェーブフォームオーバービューの作成、可能であれば BPM 計算の処理を行います。

- 本機能は ITCH のオフラインプレーヤー上で行うことができます。
- キーの位置について、詳しくは 18ページ の「本機を接続していないときの画面」をご覧ください。

❖ トラック解析時にビートグリッドを自動的に設定する

[Set Beatgrid] をクリックして、チェックを入れる

［**Set Beatgrid**］にチェックを入れているとき、トラックの解析時に拍位置を自動的に解析し、ビートグリッドを自動的に付与します。

❖ トラック解析時に BPM を自動的に設定する

1 [Set auto bpm] をクリックして、チェックを入れる

[**Set auto bpm**] にチェックを入れているとき、トラックの解析時に BPM 値を自動的に解析します。
解析した BPM 情報を ITCH が正確だと判断したとき、音楽ファイルに BPM 情報が書き込まれます。

2 [range] をクリックして、プルダウンメニューを表示させる

3 設定したい BPM 解析範囲をクリックする

[**range**] プルダウンから BPM 解析範囲を指定すると、間違った BPM 値で解析されることを避けられます。[**Set auto bpm**] をチェックしている場合に、解析したいトラックの BPM 値がある程度分かるときは BPM 解析範囲を設定してください。

❖ トラックをすべて解析する

1 本機をコンピュータから外す

2 [ANALYZE FILES] をクリックする

ライブラリ内のトラックをすべて解析します。
すべてのトラックを再解析するときは、コンピュータの [Ctrl] キーを押しながら [**ANALYZE FILES**] をクリックします。

❖ トラックや crate を個別に解析する

1 本機をコンピュータから外す

2 トラックまたは crate を [ANALYZE FILES] にドラッグ & ドロップする

- ライブラリに追加されていない音楽ファイルもドラッグ & ドロップして解析できます。解析が終わると、自動的に crate リストパネルの [**All...**] に追加されます。
- すでに解析済みのトラック、crate を [**ANALYZE FILES**] にドラッグ & ドロップすると再解析できます。

❖ ファイルの破損やエラーがあった場合

ライブラリに表示されているトラックの左端にステータスアイコンが表示されます。カーソルをそのアイコンに重ねるとエラーメッセージがステイタスバーに表示されます。

- 表示されたエラーの内容について、詳しくは 35ページ の「ファイル破損のメッセージ」をご覧ください。

項目を選択する

- 項目の選択にコンピュータのマウスおよびキーボードを使うこともできます。

❖ カーソルをパネル間で移動させる

[AREA MOVE (REC)] ボタンを押す

本機の [**AREA MOVE (REC)**] ボタンを押すと、カーソルがパネル間を移動します。

- コンピュータの [Tab] キーでも、カーソルのパネル間での移動ができます。

❖ カーソルを上下に移動させる

ロータリーセレクターを回す

本機のロータリーセレクターを回すと、カーソルが上下に移動します。

- コンピュータの [↑] キーまたは [↓] キーでも、カーソルを上下に移動させることができます。

❖ 階層を移動する

ロータリーセレクターを押す

選択中の項目に下位階層がある場合は、本機のロータリーセレクターを押すと、カーソルが下の階層に移動します。
上位階層に戻る場合は、[**BACK**] ボタンを押します。

- コンピュータの [←] キーまたは [→] キーでも、カーソルを移動させることができます。

サブパネルを切り換える

[FILES] ボタン（または [BROWSE] ボタン、[PREPARE] ボタンのいずれか）を押す

- **[Files] パネル**
  トラックをインポートする際に使います。
- **[Browse] パネル**
  インポート済みのトラックをジャンルや BPM などで絞り込む場合に使います。
- **[Prepare] パネル**
  あらかじめ再生したいトラックを選んで準備できます。

[**History**] パネルは、コンピュータの画面上で [**History**] タブをクリックすると表示されます。[**History**] パネルにはトラックの演奏履歴が記録および表示されます。

crate を編集する

❖ crate を作成する

crate リストパネル下の （茶色）をクリックする

新しい crate が crate リストパネルに作成されます。

- 音楽ファイルが保存されているフォルダを crate リストパネルにドラッグ & ドロップすると、そのフォルダ内に含まれるトラックごと crate にすることができ、トラックもライブラリに追加されます。
- 1 つのトラックや複数トラックを crate リストパネルにドラッグすると、これらを含んだ crate を作ることができます。
- 1 つのトラックや複数トラックを （茶色）にドラッグすると、これらを含んだ crate を作ることができます。

❖ crate の階層を変更する

crate および subcrate は階層を変更することができます。

crate を別の crate にドラッグ & ドロップする

crate を別の crate にドラッグ & ドロップすると、subcrate になります。

- 同名の crate は同階層に配置できません。

❖ crate の名前を編集する

crate の名称部分をダブルクリックする
crate の名称を変更できるようになります。

❖ crate を削除する

1 ロータリーセレクターを回す
削除したい crate を選びます。

2 コンピュータのキーボードで [Ctrl] キーを押しながら [Delete] キーを押す
crate が削除されます。
- この操作は crate を削除しますが中身は削除しません。 コンピュータのキーボード上で [Shift] キーと [Ctrl] キーを押しながら [Delete] キーを押すと、crate の中身も削除されます。

❖ スマート Crate を作成する

1 crate リストパネル下の （青色）をクリックする
[**Smart Crate Rules**] のパネルが表示されます。

2 [Add Rule] をクリックし、各条件をプルダウンメニューから選んで設定します。条件は複数設定できます

3 [Save] をクリックする
crate リストパネルに新しい crate（青色）が作成され、設定した条件にあてはまるトラックだけが収集されます。

トラックリストの項目名の表示を変更する

項目名の表示 / 非表示と並び順を変更できます。

❖ 項目名の並び順を変更する

項目名をドラッグして左右に移動する
項目の並び順が替わります。

❖ 項目の表示 / 非表示を切り換える

項目名の行の右端の [◀] をクリックして、ポップアップメニューの中から項目名を選んでクリックする
項目名にある項目の表示 / 非表示が切り換わります。

トラックリストを編集する

トラックリストに表示されているトラックの再生順序や曲のタイトルなどの情報を編集できます。
- 1 つのトラック選択中にコンピュータの [Shift] キーを押しながら別のトラックを選択すると、その間にあるトラックを含めた複数項目を選択します。1 つのトラックを選択中にコンピュータの [Ctrl] キーを押しながら別のトラックを選択すると、その 2 つのトラックが選択できます。

❖ トラックの順番を並べ替える

1 項目名の [#] をクリックする
クリックすると [**#**] がハイライト表示され、選ばれた状態になります。

2 トラックを移動させたい位置にドラッグ＆ドロップする。
トラックが並び替わります。
- トラックリスト内の曲順は “**#**” の列に表示されている番号です。

❖ トラックを削除する

1 ロータリーセレクターを回す
削除したいトラックを選びます。

2 コンピュータのキーボードで [Ctrl] キーを押しながら [Delete] キーを押す
- コンピュータ上で [Shift] キーと [Ctrl] キーを押しながら [Delete] キーを押すと、トラックが ITCH のライブラリとコンピュータのハードドライブ上の両方から削除されます。

❖ トラック情報の内容を編集する

- ファイル名などシステムに関連する項目は編集できないものがあります。
- 編集できない読み取り専用トラックにはが表示されます。

1 ロータリーセレクターを回す
編集したいトラックを選びます。

2 編集したい項目をダブルクリックする
テキストを入力できるようになります。

3 テキストを入力します
項目内容をコンピュータで編集します。
- コンピュータのキーボードで [Ctrl] キーを押しながら方向キーを押すと、別の項目に移動して連続して編集することができます。
- 複数のトラックを選択したまま項目を編集すると、その編集内容は選択中のトラックすべてに適用されます。

❖ トラックに色を設定する

1 ロータリーセレクターを回す
編集したいトラックを選びます。

2 カラーラベルをクリックする
色パレットが表示されます。

3 色パレットから好みの色を選択する
トラックに選択した色がつきます。

❖ トラック情報を再読み込みする

ライブラリ内のトラックすべてのタグを再度読み込みトラック情報を更新します。他のソフトウェアでトラック情報を編集した場合にはトラック情報を更新してください。

1 [FILES] ボタンを押す
[**Files**] パネルが表示されます。

2 [RESCAN ID3 TAGS] をクリックする
トラック情報が更新されます。

❖ 見つからないファイルを再設定する

ライブラリに既にあるファイルを移動した場合、見つからないファイルとして扱われ赤色で表示されます。このファイル再配置により、データベースでそれらの新しい位置に更新します。

1 [FILES] ボタンを押す
[**Files**] パネルが表示されます。

2 フォルダ（サブフォルダも含む）または見つからないファイルを [RELOCATE LOST FILES] にドラッグ＆ドロップする
フォルダ（サブフォルダも含む）の中を探す場合には、エクスプローラまたは Finder からそれらをドラッグしてください。見つからないファイルを探す場合には、ライブラリからそれらをドラッグしてください。
検索が始まります。
- [**RELOCATE LOST FILES**] をクリックすると、見つからないファイルを探すのに全ての接続ドライブを検索しますので時間がかかる場合があります。

トラックを検索する

トラックリストにインポートした多数の曲の中から、検索ですばやく再生したいトラックを探すことができます。検索にはいくつかの方法があります。

❖ 文字を入力して検索する

文字を入力し、入力された内容に合うトラックを検索できます。

1 サーチボックスのをクリックする
検索に含める項目を選択するためのプルダウンメニューが表示されます。

2 検索に含める項目をクリックする

3 [CRATES] ボタンを押す
crate リストパネルにカーソルが移動します。

4 ロータリーセレクターを回す
crate リストパネルから検索対象にする項目を選びます。
選択された項目内で検索します。
- 全トラックの中から検索したい場合は、[**All...**] を選択してください。

5 サーチボックスをクリックし、文字を入力する
入力した文字に該当するトラックが表示されます。
- サーチボックス右の [×] をクリックするか、コンピュータのキーボードの [Esc] キーを押すと入力内容がクリアされます。コンピュータのキーボードの [Back Space] キーを押すと、一文字ずつ削除できます。
- crate リストパネルから項目を選びなおすと、入力中の文字は消去されます。

❖ [Browse] パネルを使う

[**Browse**] パネルは ITCH ライブラリのトラックを、ジャンルや BPM で絞り込むために使用します。

1 [CRATES] ボタンを押す
crate リストパネルにカーソルが移動します。

2 ロータリーセレクターを回す
crate リストパネルから検索対象にする項目を選びます。
- 全トラックの中から検索したい場合は、[**All...**] を選択してください。

3 [BROWSE] ボタンを押す
[**Browse**] パネルが表示されます。

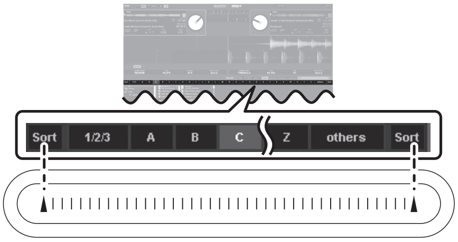
4 ロータリーセレクターを回す
絞り込みたいジャンルを選択します。

5 ロータリーセレクターを押す
選択したジャンルに該当するトラックがトラックリストに表示されます。
次に BPM、アーティストおよびアルバムの項目の順に絞込みます。選択した複数の内容に合っているトラックだけがトラックリストに表示されます。
- 上位階層に戻る場合は、[**BACK**] ボタンを押します。

❖ [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)] パッドを使って検索する（アルファベットサーチ）

アルファベットサーチ機能は [**NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)**] パッドを使って、アルファベットおよび数字でトラックを素早く並び替えします。
- アルファベットサーチによる並び替えは、ライブラリ内または現在選択されている crate に適用されます。

アルファベットサーチパネルと [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)] パッドの関係
画面上のアルファベットサーチのアルファベットの並んでいる部分と [**NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)**] パッドは同じ位置関係になっています。



1 [CRATES] ボタンを押す
crate リストパネルにカーソルが移動します。

2 ロータリーセレクターを回す
crate リストパネルから検索対象にする項目を選びます。
- 全トラックの中から検索したい場合は、[**All...**] を選択してください。

3 [SHIFT] ボタンを押しながら、[NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)] パッドの適当な位置 に触れる
アルファベットサーチパネルが画面上部に表示されます。[**SHIFT**] ボタンが押されている間、アルファベットサーチ機能が使える状態になっています。

4 [SHIFT] ボタンを押しながら、[NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)] パッドの左端または右端の [▲] に触れる
左または右の [▲] に触れる度に項目名の選択状態が左または右に動きます。明るい灰色になっている項目名は、その列が現在選ばれていることを示します。

5 [SHIFT] ボタンを押したまま、指をスライドさせる
並び替えをしたい列を選んでから、
[**NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)**] パッドに沿って指を動かすと、アルファベットサーチパネルのカーソルがそれにしたがって動きます。
選択中のアルファベットに該当するトラックがトラックリストに表示されます。

6 [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)] パッドと [SHIFT] ボタンから指を離す
- 1/2/3 を選ぶと数字が検索対象となり、others はアルファベットと数字以外の文字が検索対象になります。

アルバムアートの表示 / 非表示を切り換える

そのファイルにアルバムの画像が埋め込まれているときは、画像を表示できます。
- トラックへのアルバムアート画像の埋め込みは、汎用のアプリケーションをお使いください。

[ALBUM ART] をクリックする
クリックすると [**ALBUM ART**] パネルが表示されます。
- もう一度クリックすると、パネルを閉じます。

トラックリストにアルバム画像を表示する

トラックリストにアルバム画像を表示できます。トラック情報とアルバム画像の配置は好みに合わせて変更できます。

[SHIFT] ボタンを押しながら、[FILES] ボタン (または [BROWSE] ボタン、[PREPARE] ボタン、[CRATES] ボタンのいずれか) を押す
トラックリストの表示が切り換わります。

ボタン		レイアウト
CRATES ボタン		テキストのみのシンプルな表示です (デフォルト)。アルバム画像は表示しません。
FILES ボタン		一番左にアルバム画像の列が表示されます。それに続いてテキストが表示されます。

ボタン	レイアウト
BROWSE ボタン	トラックを格子状に配置し、左側にアルバム画像、右側にトラック情報が表示されます。
PREPARE ボタン	トラックを格子状に配置し、上側にアルバム画像、下側にトラック情報が表示されます。

[Prepare] リストを使う

[**Prepare**] リストは、あらかじめ再生したいトラックを選んで準備するためのリストです。

1 [PREPARE] ボタンを押す

[**Prepare**] パネルが表示されます。

2 トラックまたは crate を [Prepare] パネルにドラッグ & ドロップする

[**Prepare**] リストにトラックまたは crate が追加されます。
- トラックまたは crate を [**Prepare**] (画面上部のタブ) にドラッグ & ドロップしても [**Prepare**] リストに追加できます。
- トラックまたは crate を選択して、[**LOAD PREPARE (SAVE)**] ボタンを押しても [**Prepare**] リストに追加できます。
- [**Prepare**] リスト中のトラックがデッキにロードされると、そのトラックは [**Prepare**] リストから削除されます。
- ITCH を終了すると [**Prepare**] パネル内のトラックがクリアされます。

[History] パネルを使う

❖ 演奏履歴を参照する

[**History**] タブは全ての再生したトラックの記録を開き、そこでは ITCH のセッション情報をデータファイルとして書き出すこともできます。

1 トラックを再生する

[**History**] パネルに再生したトラックの履歴がセッションごとに記録されます。

2 コンピュータの画面上で [History] タブをクリックする

[**History**] パネルが表示されます。
- 履歴には実際再生したものだけが表示されます。これは A-B アルゴリズムを使っており、デッキ (B) のトラックが変更または取り出されたときにのみデッキ（A）のトラックは表示されます。試聴したトラックで実際に再生していないトラックを表示するようにするには、[**Show Unplayed Tracks**] をチェックします。セッションではこれらのトラックは灰色（または黒色）で表示され、実際再生されたトラックと共に表示されます。また、再生されたトラックとしてのマークをつけたり外したりを手動で行うことができます。トラック (または複数トラック) を選択して、[**MARK PLAYED**] または [**MARK UNPLAYED**] をクリックします。再生したトラックはライブラリで緑色に表示されます。[**CLEAR**] をクリックすると、最近再生されたトラックのリストをリセットし、ライブラリの色を元に戻します。

❖ セッションについて

「セッション」とは再生開始から終了までの 1 つの単位です。新しいセッションは ITCH を再度起動した際に作成され、また新しいセッションを手動で始めることもできます。
[**period**] の列にあるアイテムの左の [▶] をクリックすると、履歴に記憶された各セッションを表示します。
各セッション左の [▶] をクリックすると、そのセッションで再生されたトラックとアーティストを表示します。
- セッションには以下の編集操作が行えます。
  — **START SESSION**: セッションを新規作成します。
  — **END SESSION**: セッションを終了します。
  — **INSERT TRACK**: 再生されていないトラックの情報を手入力でセッションに追加します。
  — **Export**: セッションの情報を書き出しおよび保存します。

❖ トラック情報を手入力する

ITCH で再生していないトラックの情報をセッションに追加することができます。(例えば、お気に入りの音楽 CD やレコードを再生した場合など。)

1 挿入をしたい位置を選択して、[INSERT TRACK] をクリックする

選択した位置の下に新たな行が追加されます。

2 挿入されたトラックの部分をダブルクリックして、情報を編集する

セッション名称とアーティスト名称が入力できます。

❖ セッションを書き出す

[**History**] パネルのデータは書き出すことができます。

1 書き出したいセッション名をクリックする

2 [Export] の右のタブをクリックする

保存するデータ形式を選びます。
— **text**: テキストファイル形式です。特定のソフトウェアを使わなくても開けます。
— **CSV**: 表計算ソフトウェアなどで使われるファイル形式です。
— **m3u**: 音楽ファイル再生ソフトウェアなどにインポートできるファイル形式です。オーディオデータを含まず、ファイルの保存先情報が記録されています。([**INSERT TRACK**] によってセッションに挿入されたトラック情報は、この形式のファイルには含まれません。)
— **Serato Playlist**: 自分のプレイ履歴を Serato Audio Research 社のウェブサイトにアップロードします。

3 [Export] をクリックする

データの書き出しが始まります。
- 書き出されたデータは以下の場所に格納されます。
  Windows: **マイ　ミュージック** > **_Serato_** > **History Export**
  Macintosh: **ミュージック** > **_Serato_** > **History Export**

❖ セッションを crate リストパネルにコピーする

セッション情報を crate リストパネルの 1 項目としてコピーできます。

コピーしたいセッション名を crate リストパネルにドラッグ & ドロップする

Serato Audio Research 社の他の DJ ソフトウェアをインストールされているユーザーへ

ITCH は、Scratch Live とライブラリを共用しています。Scratch Live で設定したトラックのループ、CUE ポイントをそのまま ITCH で使うことができ、同様に ITCH で設定した情報も Scratch Live で使うことができます。交互にソフトウェアを使用する際は、ライブラリが同一の内容になることに留意してください。

ライブラリ情報のバックアップについて

ITCH をインストールすると、コンピュータの以下の場所に [**_Serato_**] フォルダが作成され、ライブラリ情報、crate 情報がそのフォルダ内に保存されます。
Windows: **マイ　ドキュメント** > **マイ　ミュージック** > **_Serato_**
Macintosh: **ユーザ** > **ミュージック** > **_Serato_**
- 外部ハードディスクなどからトラックをライブラリに追加しているときは、そのハードディスクにも [**_Serato_**] フォルダが作成されます。

ITCH をインストールした後、初めてソフトウェアを終了するときにライブラリのバックアップ作成について確認メッセージが表示されます。確認メッセージ画面で [**Backup library**] にチェックを入れ、[**Yes**] をクリックしてソフトウェアを終了させると、[**_Serato_Backup**] フォルダが [**マイ　ミュージック**] フォルダ内に (Macintosh の場合は [**ミュージック**] フォルダ内に) 作成されライブラリ情報がバックアップされます。

以降、確認メッセージ画面で [**Backup library**] にチェックを入れ、[**Yes**] をクリックしてソフトウェアを終了させると、バックアップが行われ以前のバックアップに上書きされます。

- 以下の場合は再びバックアップ作成について確認メッセージが表示されます。
  — 前回のバックアップから 1 週間以上経過しているとき
  — バックアップが存在しないとき

デッキにトラックをロードする

1 ロードしたいトラックを選ぶ
デッキにロードしたいトラックにカーソルを合わせます。
- 詳しくは、19ページ の「項目を選択する」をご覧ください。

2 ロードしたいデッキの [LOAD (INST. DOUBLES)] ボタンを押す
選んでいるトラックをそれぞれのデッキにロードします。
- ライブラリに追加されていないトラックをデッキに直接ロードすると、自動的に crate リストパネルの [**All...**] に追加されます。
- トラックを選んだ状態で、コンピュータのキーボードで [Shift] キーを押しながら [←] または [→] を押して、トラックをデッキ (A) またはデッキ (B) にロードできます。
- トラックをデッキにドラッグ & ドロップしてもロードすることもできます。
- コンピュータの [Shift] キーと [Alt] キーを押しながら [←] または [→] を押すと、デッキを空にします。
- トラックをデッキに新たにロードすると、ロードしたデッキにあるヘッドホン [**CUE**] ボタンが点灯し、音声がヘッドホンの [**CUE**] チャンネルに出力されます。

インスタントダブル

片方のデッキが再生中に、そのデッキにロードされていたトラックをもう一方のデッキにロードして同じ位置から再生できます。(インスタントダブル)
以下の説明では例として、デッキ (A) のトラックをデッキ (B) でも再生する方法を説明しています。

1 デッキ (A) にトラックをロードして再生する

2 デッキ (B) にある [SHIFT] ボタンを押しながら、デッキ (B) にある [LOAD (INST. DOUBLES)] ボタンを押す
デッキ (A) にロードされていたトラックがデッキ (B) にロードされ同じ位置から再生されます。
- デッキ (A) が一時停止中の場合は、デッキ (B) のトラックも同じ位置で一時停止状態になります。

再生する / 一時停止する

再生する

1 デッキにトラックをロードする
- 詳しい操作については、23ページ の「デッキにトラックをロードする」をご覧ください。

2 [PLAY/PAUSE ►/II] ボタンを押す

一時停止する

再生中に [PLAY/PAUSE ►/II] ボタンを押す
- もう一度 [**PLAY/PAUSE ►/II**] ボタンを押すと再生を再開します。

再生速度を調整する (テンポコントロール)

再生速度を変更する

[TEMPO] スライダーを前後に動かす
スライダーを [**+**] (手前) 側に動かすと再生速度が速くなり、[**–**] (奥) 側に動かすと再生速度が遅くなります。

再生速度を調整する範囲を選ぶ

[TEMPO RANGE] ボタンを押す
ボタンを押すたびに再生速度の調整範囲が切り換わります。変更後の設定値が ITCH 上に表示されます。

→[±6%]→[±10%]→[±16%]→[±100%]

音程を変えずに再生速度を調整する (マスターテンポ)

1 [MASTER TEMPO] ボタンを押す
[**TEMPO**] スライダーで再生速度を変えても音程は変わらなくなります。
- 音声をデジタル加工するため音質が悪くなります。
- マスターテンポの許容範囲は ± 50 % です。

2 [TEMPO] スライダーを前後に動かす

逆再生する

[REV] ボタンを押す
逆方向に再生します。
- ジョグダイヤルの回転方向に応じた演奏の加・減速が逆向きになります。

ジョグダイヤルを操作する

ジョグダイヤルのモードを切り換える

ジョグダイヤルには、以下 2 つのモードがあります。
- [**VINYL**] モード：再生中にジョグダイヤルの天面を押すと再生を停止し、そのまま回すと回転に応じた音声が出ます。
- 通常モード：ジョグダイヤルの天面を押しても再生は停止しません。またスクラッチなどの操作ができません。

[VINYL (ILLUMINATION)] ボタンを押す
[**VINYL**] モードに切り換えると、[**VINYL (ILLUMINATION)**] ボタンが点灯します。

スクラッチ

ジョグモードを [**VINYL**] モードに設定しているとき、ジョグダイヤルの天面を押しながら回すことによってジョグダイヤルの回転方向と回転速度に応じた再生ができます。

1 [VINYL (ILLUMINATION)] ボタンを押す
ジョグモードを [**VINYL**] モードに設定します。

2 再生中にジョグダイヤルの天面を押す
再生が停止します。

3 ジョグダイヤルの天面を押したまま、ジョグダイヤルを再生したい方向と速度で回す

ジョグダイヤルの回転方向と回転速度に応じて音声が再生されます。

4 ジョグダイヤルの天面から手を放す

通常の再生に戻ります。

ピッチベンド

再生中にジョグダイヤルの外周部分を回す

時計回りに回すと再生速度が加速します。反時計回りに回すと再生速度が減速します。回転を止めると、通常の再生速度に戻ります。

- ジョグモードを通常モードに設定しているときは、ジョグダイヤルの天面を回しても同じ操作ができます。

ジョグダイヤルのイルミネーションを切り換える

ジョグダイヤルのイルミネーションを 2 種類の点灯方法のうちから選択できます。

- デッキ (A) とデッキ (B) の両方のジョグダイヤルに同じ設定が適用されます。

[SHIFT] ボタンを押しながら、[VINYL (ILLUMINATION)] ボタンを押す

ボタンを押すごとに、設定が切り換わります。

瞬時に再生位置を指定する (NEEDLE SEARCH)

[**NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)**] パッドに触れた位置の音声を簡単に再生できます。
[**NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)**] パッドの左端がトラックの頭を示しており、右端がトラックの終端を示しています。

1 [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)] パッドに触れる

トラックの再生位置がパッドに触れた位置に応じて瞬時に変わります。

2 [NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)] パッドに触れたまま、指をスライドさせる

トラックの再生位置が指のスライドに応じて移動します。

テンポラリキューポイントを設定する

1 再生中に [PLAY/PAUSE ►/II] ボタンを押す

再生を一時停止します。

- 必要に応じて、一時停止中にジョグダイヤルを回して位置を調整してください。(再生位置を移動させるために、別の方法を使っても構いません。)

2 [CUE] ボタンを押す

一時停止していた位置にテンポラリキューポイントが設定されます。

- 新しいテンポラリキューポイントを設定すると、以前に設定したポイントは解除されます。

テンポラリキューポイントに戻る (バックキュー)

再生中に [CUE] ボタンを押す

再生位置が現在設定されているテンポラリキューポイントに瞬時に戻り、一時停止状態になります。

- [**PLAY/PAUSE ►/II**] ボタンを押すと、そのテンポラリキューポイントから再生が始まります。

テンポラリキューポイントを確認する (キューサンプラー)

テンポラリキューポイントに戻ったあとに [CUE] ボタンを押し続ける

テンポラリキューポイントから再生が始まります。[**CUE**] ボタンを押し続けている間、再生を続けます。

- キューサンプラー中に [**PLAY/PAUSE ►/II**] ボタンを押すとそのまま続けて再生します。

ループの操作

ループを設定する

1 再生中にループ再生を始めたい位置 (ループインポイント) で [LOOP IN (GRID SET)] ボタンを押す

ループインポイントが設定されます。

2 ループ再生を終わりたい位置 (ループアウトポイント) で [LOOP OUT (GRID TAP)] ボタンを押す

ループアウトポイントが設定され、ループインポイントに戻ってループ再生を始めます。

ループインポイントを微調整する (ループインアジャスト)

1 ループ再生中に [LOOP IN (GRID SET)] ボタンを押す

2 ジョグダイヤルを回す

ループインポイントを微調整できます。

- ループインポイントの調整可能範囲はループアウトポイントより手前です。

3 [LOOP IN (GRID SET)] ボタンを押す

通常のループ再生に戻ります。

ループアウトポイントを微調整する (ループアウトアジャスト)

1 ループ再生中に [LOOP OUT (GRID TAP)] ボタンを押す

2 ジョグダイヤルを回す

ループアウトポイントを微調整できます。

- ループアウトポイントの調整可能範囲はループインポイントより後ろです。

3 [LOOP OUT (GRID TAP)] ボタンを押す

通常のループ再生に戻ります。

ループ再生を解除する (ループイグジット)

ループ再生中に [RELOOP/EXIT (GRID CLEAR)] ボタンを押す

ループアウトポイントになってもループインポイントには戻らず再生を続けます。

ループ再生に戻る (リループ)

ループ再生を解除したあと、再生中に [RELOOP/EXIT (GRID CLEAR)] ボタンを押す

前回設定したループインポイントに戻りループ再生を再開します。

自動的にループを設定する（オートループ）

1 再生中に [AUTO LOOP (GRID SLIDE)] ツマミを回す
ループの長さを拍数で指定します。

2 [AUTO LOOP (GRID SLIDE)] ツマミを押す
再生しているトラックの BPM に合わせて、設定した拍数のループが自動に作成されループ再生を始めます。
- オートループ中でも [**AUTO LOOP** (**GRID SLIDE**)] ツマミを回すと、ループの長さを調整できます。

❖ オートループを解除する

オートループ中に [AUTO LOOP (GRID SLIDE)] ツマミを押す
ループアウトポイントになってもループインポイントには戻らず再生を続けます。

ループを分割する（ループハーフ）

ループ再生中に [AUTO LOOP (GRID SLIDE)] ツマミを左方向に回す
左方向に回すたびにループ再生の長さが半分に分割されます。

ループを倍にする（ループダブル）

ループ再生中に [AUTO LOOP (GRID SLIDE)] ツマミを右方向に回す
右方向に回すたびにループ再生の拍の長さが倍に延長されます。

ループバンクを使う

❖ ループポイントを保存する
あらかじめループを保存しておくことによって、ループをあとで呼び出すことができます。

1 [LOOP SELECT (GRID LOCK)] ボタンを押して、保存したいループバンク番号を選択する
ボタンを押すたびに、ループバンク番号が切り換わります。
- ロードされているトラックに一度もループを設定していないときはバンク番号 1 が割り当てられます。

2 ループを設定する
ループの設定については、24ページ の「ループの操作」をご覧ください。
ループを設定すると、現在選択されているループバンクにループが自動的に保存されます。
- ループバンクは最大 9 個まで設定できます。
- すでに保存がされているループバンクを選択しているときにループを設定すると、そのループバンクに保存されているループが更新されます。

❖ ループポイントを呼び出す

1 [LOOP SELECT (GRID LOCK)] ボタンを押す
ボタンを押すたびに、ループバンク番号が切り換わります。
ループポイントが保存されているループバンクを選びます。

2 [RELOOP/EXIT (GRID CLEAR)] ボタンを押す
保存されていたループインポイントからループ再生が始まります。

❖ ループポイントを消去する

ループバンク番号表示の右側にある [×] をクリックする
現在選択中のループバンクに保存してあるループポイントを消去します。

❖ ループポイントを保護する（ループロック）

ループバンク番号表示の左側にある🔒をクリックする
現在選択中のループバンクに保存してあるループポイントの更新および消去の操作が無効になります。
再度、🔒をクリックすると保護が解除されます。

ホットキューを設定する
ホットキューを設定しておくと、ポイントを呼び出して瞬時にそのポイントから再生が始められます。設定できるホットキューは、1 つの音楽トラックにつき最大 5 個です。

1 [REC MODE] ボタンを押す
ホットキューの記録モードに切り換わります。[**REC MODE**] ボタンが点滅します。
- ホットキューが設定されていないボタンには、[**REC MODE**] ボタンを押してホットキューの記録モードに切り換えていないときでもホットキューを設定できます。

2 再生中、一時停止中またはキューポイントで一時停止中に、[HOT CUE (DELETE) 1] 〜 [HOT CUE (DELETE) 5] ボタンのいずれかを押す
ボタンを押したときの再生位置にホットキューが設定されます。
ホットキューを設定したホットキューボタン ([**HOT CUE (DELETE) 1**] 〜 [**HOT CUE (DELETE) 5**]) が点灯します。
- ホットキューを設定した位置はトラックオーバービューに表示されます。
- ホットキューには再生方向は記録されません。

ホットキューを再生する
- [**REC MODE**] ボタンが点滅している場合は、ホットキューの記録モードになっています。この場合は [**REC MODE**] ボタンを押して、ホットキューの再生モードにしてください。ホットキューの再生モード中は [**REC MODE**] ボタンは消灯しています。

ホットキューが設定されている [HOT CUE (DELETE) 1] 〜 [HOT CUE (DELETE) 5] ボタンのいずれかを押す
そのボタンに記録されているポイントから瞬時に再生が始まります。
- ホットキューが設定されていないホットキューボタンは点灯していません。これらのホットキューボタンを押すと、押した位置をそのボタンのホットキューポイントとして設定します。

❖ ホットキューサンプラー

一時停止中またはテンポラリキューポイントで一時停止中に、ホットキューが設定されている [HOT CUE (DELETE) 1] 〜 [HOT CUE (DELETE) 5] ボタンのいずれかを押し続ける
そのホットキューポイントに再生位置が移動し、ホットキューボタンを押している間、ホットキューを再生します。
- ホットキューサンプラー中に [**PLAY/PAUSE ►/II**] ボタンを押すとそのまま続けて再生します。

ホットキューを消去する

[SHIFT] ボタンを押しながら、ホットキュー [HOT CUE (DELETE) 1] 〜 [HOT CUE (DELETE) 5] ボタンのいずれかを押す
ホットキューが消去された [**HOT CUE (DELETE) 1**] 〜 [**HOT CUE (DELETE) 5**] ボタンが消灯します。

スリップを使う

スリップモードは、音楽を普通に再生し続けている状態を保持したまま、一時的にスクラッチ、ループ、逆再生の操作を可能にするという特徴を持った機能です。それらの操作を行っている間、トラック中を再生位置はバックグラウンドで音声を出すことなく進み続け、トラックを通常再生していたように再生位置を扱います。それらの操作を終えると、そこまでの経過位置から再生を開始します。

- [**SLIP**] ボタンは、[**SLIP**] モードにしたときに点灯し、バックグラウンドで通常の再生を続けている間は点滅します。

スリップループ

1 [SLIP] ボタンを押す

スリップモードに切り換えます。

2 [LOOP IN (GRID SET)] ボタンを押してから [LOOP OUT (GRID TAP)] ボタンを押す

ループ再生を始めます。
ループ再生中もバックグラウンドで通常の再生を続けます。

3 [RELOOP/EXIT (GRID CLEAR)] ボタンを押す

ループが解除され、バックグラウンドで再生されていた通常の再生に戻ります。

- スリップモードを解除するときは、もう一度 [**SLIP**] ボタンを押します。

オートビートスリップループ

1 [SLIP] ボタンを押す

スリップモードに切り換えます。

2 [AUTO LOOP (GRID SLIDE)] ツマミを回し、拍を設定する

3 [AUTO LOOP (GRID SLIDE)] ツマミを押す

再生しているトラックの BPM に合わせて、設定した拍数のループが自動に作成されループ再生を始めます。
ループ再生中もバックグラウンドで通常の再生を続けます。

4 [RELOOP/EXIT (GRID CLEAR)] ボタンを押す

ループが解除され、バックグラウンドで再生されていた通常の再生に戻ります。

- スリップモードを解除するときは、もう一度 [**SLIP**] ボタンを押します。

スリップリバース

1 [SLIP] ボタンを押す

スリップモードに切り換えます。

2 [REV] ボタンを押す

逆方向に再生します。
逆再生中もバックグラウンドで通常の再生を続けます。

- スリップモードを解除するときは、もう一度 [**SLIP**] ボタンを押します。

スリップスクラッチプレイ

1 [VINYL (ILLUMINATION)] ボタンを押す

ジョグモードを [**VINYL**] モードに設定します。

2 [SLIP] ボタンを押す

スリップモードに切り換えます。

3 再生中にジョグダイヤルの天面を押す

スクラッチプレイします。
スクラッチプレイ中もバックグラウンドで通常の再生を続けます。

- スリップスクラッチプレイ中は、スリップループ、スリップリバースは操作できません。

4 ジョグダイヤルの天面から手を放す

バックグラウンドで再生されていた通常の再生に戻ります。

- スリップモードを解除するときは、もう一度 [**SLIP**] ボタンを押します。

スリップホットキュー

1 ホットキューを設定する

詳しくは、25ページ の「ホットキューを設定する」をご覧ください。

2 [SLIP] ボタンを押す

スリップモードに切り換えます。

3 ホットキューボタンを押し続ける

ホットキューポイントから再生が始まります。そのホットキューボタンを押し続けている間、再生を続けます。

4 ホットキューボタンから指を放す

バックグラウンドで再生されていた通常の再生に戻ります。

- スリップモードを解除するときは、もう一度 [**SLIP**] ボタンを押します。

トラックの拍を同期する（ビートシンク）

複数デッキのトラックとテンポ（BPM）およびビートグリッドを自動で合わせることができます。

- ビートシンク機能を使うときは、あらかじめ [**TEMPO**] スライダーを操作して両デッキのトラックの BPM を近い値にしてください。
- [**SETUP**] メニューの [**Enable beat grid**] の設定が有効な場合は、テンポ (BPM) とビートグリッドの両方が同期されます。その設定が無効な場合は、テンポ (BPM) のみが同期されます。

1 テンポマスターにしたい方のデッキにある [SYNC (SYNC OFF)] ボタンを押す　(またはコンピュータ画面の [SYNC] をクリックする)

2 同期させたいデッキにある [SYNC (SYNC OFF)] ボタンを押す (またはコンピュータ画面の [SYNC] をクリックする)

- 同期を解除するには、[**SHIFT**] ボタンを押しながら、[**SYNC (SYNC OFF)**] ボタンを押します。
  — ビートマッチディスプレイを見ながら、ジョブダイヤルを使ってビートグリッドを手動で合わせることもできます。

ビートグリッドを編集する

ビートグリッドはトラックを解析したときに BPM の平均値から自動的に設定されます。
ビートグリッドがトラックの実際のビートと合致しないときは、ビートグリッドを編集すると左右のデッキのトラックをより正確に同期させられます。

- ビートグリッドを編集する場合は、[**SETUP**] メニューの [**Enable beat grid**] の設定を有効にしてください。

ビートグリッドはコンピュータを操作して編集することもできます。その場合は、下記の操作が必要です。

- コンピュータのキーボードで [Alt] キーとスペースキーを同時に押すか、コンピュータ画面上の [**GRID EDIT**] をクリックしてビートグリッド編集モードにする。
- ビートグリッドを編集し終えたら、コンピュータの [Enter] キーを押して保存する。(ビートグリッド編集モードも解除されます。)
  — 編集したビートグリッドを保存しないときは、コンピュータの [Esc] キーを押します。

ビートマーカーを設定する

1 ビートマーカーを設定したい位置を選ぶ

[**NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)**] パッドまたはジョグダイヤルを操作して、ビートマーカーを設定したい位置をウェーブフォームディスプレイの中心に移動します。

- コンピュータ画面上でウェーブフォームディスプレイをドラッグしても位置を動かせます。

2 [SHIFT] ボタンを押しながら [LOOP IN (GRID SET)] ボタンを押す

ビートマーカーが設定されます。（ビートマーカーは複数箇所に設定できます。）

- ビートグリッド編集モード中の場合は、コンピュータのキーボードで [X] キーを押すか、[Alt] キーを押しながらダブルクリックしてもビートマーカーを設定できます。

ビートグリッド全体を左右にスライドさせる

[SHIFT] ボタンを押しながら [AUTO LOOP（GRID SLIDE）] ツマミを時計周りまたは反時計周りに回す

時計周りに回すとビートグリッド全体が右にスライドします。反時計周りに回すとビートグリッド全体が左にスライドします。

- ビートグリッド編集モード中の場合は、コンピュータの [Ctrl] キーを押しながら [←] キーまたは [→] キーを押してもスライドできます。
- ビートグリッド編集モード中の場合は、コンピュータの [Ctrl] キーと [Shift] キーを押しながら [←] キーまたは [→] キーを押すと、より早くスライドします。

ビートグリッド全体の間隔を調整する

[SHIFT] ボタンを押しながらジョグダイヤルを時計周りまたは反時計周りに回す

時計周りに回すとビートグリッドの間隔が広くなり、反時計周りに回すとビートグリッドの間隔が狭くなります。

- ビートグリッド編集モード中の場合は、コンピュータの [←] キーまたは [→] キーを押すか、[Alt] キーを押しながらドラッグしても間隔を調整できます。
- ビートグリッド編集モード中の場合は、コンピュータの[Shift]キー押しながら [←] キーまたは [→] キーを押すと、より早く間隔を調整できます。

ビートグリッド全体の間隔をボタンのタップで調整する

トラックを再生しながらボタンをタップして、ビートグリッド幅を調整できます。

トラックの小節の頭で [SHIFT] ボタンを押しながら [LOOP OUT (GRID TAP)] ボタンを連続して押す

[**LOOP OUT (GRID TAP)**] ボタンを押した間隔がビートグリッドの間隔になります。

- ビートグリッド編集モード中の場合は、コンピュータのスペースキーを押した間隔でもビートグリッドの間隔を調整できます。

ビートマーカーを消去する

1 消去したいビートマーカーを選ぶ

[**NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)**] パッドまたはジョグダイヤルを操作して、消去したいビートマーカーをウェーブフォームディスプレイの中心に移動します。

- コンピュータ画面上でウェーブフォームディスプレイをドラッグしても位置を動かせます。

2 [SHIFT] ボタンを押しながら [RELOOP/EXIT (GRID CLEAR)] ボタンを押す

- ビートグリッド編集モード中の場合は、ビートマーカーを選択してコンピュータのキーボードで [Delete] キーを押すか、[Alt] キーと [Shift] キーを押しながらダブルクリックすると、選択したビートマーカーを消去できます。
- ビートグリッド編集モード中の場合は、コンピュータのキーボードで [Shift] キーを押しながら [Delete] キーを押すと、ビートグリッド全体を消去できます。

ビートグリッドを保護する

ビートグリッド全体を 1 トラック単位で編集できないように保護します。

[SHIFT] ボタンを押しながら [LOOP SELECT (GRID LOCK)] ボタンを押す

サンプルプレーヤーを使う

この機能は DDJ-S1 ではなくコンピュータで操作します。

1 コンピュータのマウスを使ってトラックをサンプルスロットにドラッグします

2 サンプルプレーヤーウィンドウの▶をクリックします

サンプルバンクを使う

[**A**][**B**][**C**][**D**] の 4 つのプリセットを設定できます。

1 サンプルプレーヤーウィンドウにある [A]、[B]、[C]、[D] のいずれかをクリックする

2 サンプルをロードする

各サンプルスロットにあらかじめトラックを設定しておきます。

3 サンプルプレーヤーウィンドウにある [A]、[B]、[C]、[D] のいずれかをクリックする

バンクを切り換えることにより、あらかじめ設定したサンプルをすぐに呼び出すことができます。

再生モードを切り換える

各サンプルスロットの再生方法を切り換えることができます。

1 をクリックし、モードを選びます

2 下記のいずれかをクリックする

- ⋯➜ : ▶をクリックすると、トラックの終端位置まで再生します。
- ⟼ : ▶をクリックしている間だけ再生します。
- ⟼ : ▶をクリックすると再生を開始し、もう一度押すと再生を停止します。
- SYNC : ▶をクリックすると、[**SYNC**] ボタンが押されているデッキのトラック、またはこのキーがハイライトされているサンプルスロットに同期しながら再生します。

サンプルの再生開始位置を設定する

各サンプルスロットにロードされているトラックの再生開始位置を設定できます。

1 をクリックし、[Play form] を選びます

2 [◀] または [▶] をクリックして、下記のいずれかを選択します。

- [**start**] トラックの最初に開始位置を設定します。
- [**cue 1**] ～ [**cue 5**]　ホットキューに開始位置を設定します。

- [**loop 1**] ~ [**loop 9**]　ループ（ループインポイント）に開始位置を設定します。

その他の項目を設定する

1 をクリックします

2 プルダウンから表示または調整したい項目を選択します

ミキサー機能を使う

音声を出力する

[**MASTER OUT 1**, **MASTER OUT 2**] 端子に接続しているパワーアンプのボリュームを適切に設定してください。ボリュームを上げすぎると大音量で音声が出力されますのでご注意ください。

1 [TRIM] ツマミを回す

各デッキに入力される音声レベルを調整します。

2 チャンネルフェーダーを奥側に動かす

各デッキから出力される音声レベルを調整します。

3 クロスフェーダーを動かす

スピーカーから音声を出力するデッキを切り換えます。

— クロスフェーダーカーブ切換スイッチを [**THRU**] に設定しているときは、この操作は必要ありません。
- 左端：クロスフェーダーの左に割り当てられたチャンネルの音声だけ出力します。
- センター位置：両デッキの音声をミックスして出力します。
- 右端：クロスフェーダーの右に割り当てられたチャンネルの音声だけ出力します。

- デッキのアサインは [**C.F. REV**] ボタンで左右入れ替えることが可能です。

4 [MASTER LEVEL] ツマミを回す

[**MASTER1**] 端子および [**MASTER2**] 端子から音声が出力されます。

イコライザーで音質調整をする

各デッキの [EQ (HI、MID、LOW)] ツマミを回す。

[**HI**] (高音域)、[**MID**] (中音域)、[**LOW**] (低音域) をそれぞれ調整します。

ヘッドホンで音声をモニターする

ヘッドホンでのモニター用のチャンネルは [**CUE**] チャンネルと呼ばれます。このチャンネルの音声は、クロスフェーダーおよびチャンネルフェーダーの位置に関わらずヘッドホンに出力されます。

- デッキ (A) またはデッキ (B) の音声を [**MASTER**] チャンネルから出力せずに、ヘッドホンでモニターしたい場合は下記のいずれかを行います。
  — [**MASTER**] 出力したくないチャンネルのチャンネルフェーダーを一番手前側にする。
  — クロスフェーダーを出力したくないチャンネルとは逆側に振り切る。
- マイクまたは外部機器 (AUX) を [**MASTER**] チャンネルから出力せずにモニターしたい場合は、MIC/AUX モニターコントロールパネルで [**Mute**] を選びます。
  ➲「MIC/AUX モニターコントロールパネル」(p.17)

1 どちらかの [PHONES] 端子にヘッドホンを接続する

2 モニターしたいチャンネルのヘッドホン [CUE] ボタンを押す

ヘッドホン [**CUE**] ボタンが点灯し、音声がヘッドホンの [**CUE**] チャンネルに出力されます。

- 両方のチャンネルの音声を同時にモニターしたい場合は、両方のヘッドホン [**CUE**] ボタンを同時に押してください。

3 モニターしたいマイクおよび外部機器の [CUE] キーをクリックする

[**CUE**] キーがハイライトされ、音声がヘッドホンの [**CUE**] チャンネルに出力されます。

- キーの位置について、詳しくは 17ページ の「MIC/AUX モニターコントロールパネル」をご覧ください。

4 [HEADPHONES MIXING] ツマミを回す

[**CUE**] チャンネルの音声と [**MASTER**] チャンネルの音声のモニター音量バランスを調整します。

- 左に回す：[**CUE**] チャンネルの音量が相対的に大きくなります。左に回しきると、[**MASTER**] チャンネルの音はヘッドホンから聞こえなくなります。
- センター位置：[**CUE**] チャンネルの音声と [**MASTER**] チャンネルの音声が同じ音量になります。
- 右に回す：[**MASTER**] チャンネルの音量が相対的に大きくなります。右に回しきると [**CUE**] チャンネルの音はヘッドホンから聞こえなくなります。

5 [HEADPHONES LEVEL] ツマミを回す

ヘッドホンの音量が調整されます。

複数のヘッドホン [**CUE**] ボタンを押すと、ボタンが押してあるデッキの音声がミックスされてヘッドホンから出力されます。

- ヘッドホン [**CUE**] ボタンを再び押すと、デッキ音声のモニターが解除されます。
- MIC/AUX モニターコントロールパネルの [**CUE**] キーを再びクリックすると、マイクまたは外部機器音声のモニターが解除されます。

クロスフェーダーのカーブ特性を選ぶ

クロスフェーダーカーブ切換スイッチを切り換える

- [ ]：急峻に立ち上がるカーブになります (クロスフェーダーが [**A**] 側の端から離れると、すぐに [**B**] 側の音声が出力されます)。
- [ ]：徐々に立ち上がるカーブになります (クロスフェーダーが [**A**] 側の端から離れると、[**B**] 側の音声が徐々に大きくなり、[**A**] 側の音声は徐々に小さくなります)。
- [**THRU**]：クロスフェーダーを使わないときに選びます。

クロスフェーダーリバースを使う

[C.F. REV] スイッチを切り換える

- [**ON**]：クロスフェーダーの左側がデッキ (B)、右側がデッキ (A) になります。
- [**OFF**]：クロスフェーダーの左側がデッキ (A)、右側がデッキ (B) になります。

フェーダーを使って再生を始める (フェーダースタート)

❖ クロスフェーダーを使って再生を始める

1 [FADER START] スイッチを [ON] に設定する

2 クロスフェーダーを動かす

フェーダースタートさせたいチャンネルが設定されている側とは反対側の端に設定します。

3 テンポラリキューポイントを設定する

テンポラリキューポイントで頭出しされて一時停止状態になります。

- テンポラリキューポイントが既に設定されているときは、[**CUE**] ボタンを押してそのポイントに再生位置を戻します。

4 クロスフェーダーを動かす

再生が始まります。

- クロスフェーダーの位置を元に戻すと、テンポラリキューポイントに瞬時に戻り、一時停止状態になります (バックキュー)。

フェーダーを使ってホットキューの再生を始める (ホットキューフェーダースタート)

❖ クロスフェーダーを使って再生を始める

1 [FADER START] スイッチを [ON] に設定する

2 クロスフェーダーを動かす
フェーダースタートさせたいチャンネルが設定されている側とは反対側の端に設定します。

3 ホットキューを 1 つ選ぶ
ホットキューポイントで頭出しされて一時停止状態になります。
- ホットキューが設定されていない場合は、まずホットキューを設定してください。
  詳しくは、25ページ の「ホットキューを設定する」をご覧ください。

4 クロスフェーダーを動かす
再生が始まります。
- クロスフェーダーの位置を元に戻すと、設定されているホットキューポイントに瞬時に戻り、頭出しされて一時停止状態になります。

マイクを使う

1 [MIC1] 端子または [MIC2] 端子にマイクを接続する
- [**MIC2**] 端子を使用する場合は、[**MIC2/AUX**] 切換スイッチを [**MIC2**] に設定してください。

2 [OFF, ON, TALK OVER] 切換スイッチを [ON] または [TALK OVER] に設定する
- [**ON**]：インジケーターが点灯します。
- [**TALK OVER**]：インジケーターが点滅します。
- [**TALK OVER**] に設定すると、マイクに音声が入力されたとき再生中のトラックの音量レベルを自動で下げます。([**AUX IN**] 端子に入力されている音声の音量レベルは下がりません。)

3 [LEVEL] を回す
[**MIC1**]、[**MIC2**] から出力される音声レベルを調整します。
- 右に回しすぎると大音量で音声が出力されますのでご注意ください。

4 マイクに音声を入力する

イコライザーで音質調整をする

[MIC1] または [MIC2] の [EQ (HI、MID、LOW)] ツマミを回す

外部機器を使う

1 [MIC2/AUX] 切換スイッチを [AUX] にする

2 マイク /AUX セクションの [LEVEL] ツマミを右に回す
出力される音声レベルを調整します。
- マイク /AUX セクションの [**LEVEL**] ツマミだけで音声レベルを調整しきれないときは、背面部の [**VOL**] ツマミを回して調整してください。

イコライザーで音質調整をする

マイク /AUX セクションの [EQ (HI、MID、LOW)] ツマミを回す

録音する

- コンピュータでの関係する画面について、詳しくは 17ページ の「レコーディングパネル」をご覧ください。.
- [**MIC/AUX THRU**] 切換スイッチを [**ON**] に設定しているときは、ITCH は入力音声を録音できません。

1 録音したいチャンネルを選ぶ
コンピュータの画面上で操作します。
- [**MIX**]: [**MASTER OUT 1**] 端子および [**MASTER OUT 2**] 端子から出力される音声を録音できます。
- [**AUX**]: [**MIC/AUX**] チャンネルの音声だけ録音できます。

2 録音レベルを調整する
録音されているソースに対して、それぞれ割り当てられた調整ツマミなどを使って録音レベルを調整してください。ディスクに録音される信号レベルがソフトウェア上のレコーディングメーターで示されます。ミックスされたものの音量が最大になるところでメーターが軽く赤い領域に入るようにレベルを設定することをお勧めします。

3 [SHIFT] ボタンを押しながら、[AREA MOVE (REC)] ボタンを押す
録音を開始します。
[**AREA MOVE (REC)**] ボタンが点滅します。

4 [SHIFT] ボタンを押しながら、[AREA MOVE (REC)] ボタンを押す
[**AREA MOVE (REC)**] ボタンが消灯し、録音を終了します。

5 コンピュータを操作して、ファイル名を入力します。

6 [SHIFT] ボタンを押しながら、[LOAD PREPARE (SAVE)] ボタンを押す
録音した音声を保存します。
- ファイル名を入力しなかった場合に作成されるファイル名は、"Serato Recording 通し番号"です。
- 録音されたデータは以下の場所に格納されます。
  Windows: **マイ　ミュージック** > **_Serato_** > **Recording**
  Macintosh: **ミュージック** > **_Serato_** > **Recording**

マイクと AUX の音声を直接出力する

[**MIC/AUX THRU**] 切換スイッチを [**ON**] にしている間、接続されている外部機器とマイクの音声信号を接続しているコンピュータを経由せずに直接出力します。通常は [**OFF**] で使用します。

1 [MIC/AUX THRU] 切換スイッチを [ON] にする

2 マイクに音声を入力する、または外部機器から音声を出力する
- [**MIC/AUX THRU**] 切換スイッチを [**ON**] に設定しているときは、接続されたマイクと外部機器にはエフェクトは掛かりません。

エフェクト機能を使う

再生中の曲のテンポ (BPM=Beats Per Minute) に合わせたさまざまなエフェクトを瞬時に設定できます。
選んだチャンネルに対してエフェクトがかかります。

1 [FX CH SELECT] ツマミを回す
エフェクトを加えるチャンネルを選びます。

2 [EFFECT SELECT] ツマミを回す
エフェクトの種類を選びます。
エフェクトの種類については、30ページ の「エフェクトの種類」をご覧ください。

3 [FX ON/OFF] ボタンを押す
エフェクトをオンにすると、音声に選択したエフェクトが加わります。
- 同じボタンをふたたび押すと、エフェクトがオフになります。
  — [**LEVEL/DEPTH**] ツマミおよび [**PARAMETER**] ツマミ回すと、エフェクトのパラメーターを調節できます。
  — [**FX CH SELECT**] ツマミを [**MASTER**] または [**MIC/AUX**] に設定しているときは、マイクチャンネルおよび AUX チャンネルの出

力に音ずれを感じることがあります。そのときはエフェクトをオフにするか、[**FX CH SELECT**] ツマミを [**A**] または [**B**] に設定してください。

BPM 値を手動で設定する

エフェクトの基準となる BPM 値を手動で設定することができます。
- デッキにロードされているトラックに BPM 値がすでに設定されているときは、初期状態ではトラックの BPM 値に対応したオートモードになります。
  BPM 値を手動で設定したいときは [**TAP**] ボタンを使います。
- デッキにロードされているトラックに BPM 値が無いときは、常にマニュアルモードに設定されます。

[TAP] ボタンを押す

[**TAP**] ボタンを指で叩いた間隔が BPM 値に設定されます。
- マニュアルモード中に [**TAP**] ボタン長く押すと、BPM 値をオートモードに戻すことができます。

エフェクトの種類

- このセクションの説明内容において、“設定された拍”というのは [**PARAMETER**] ツマミで設定した拍を指します。

❖ REVERB

リバーブとは、小さな残響のことで、洞窟や閉じた空間の中で聞こえるようなゆったりとした独特な雰囲気のある響きを生み出します。リバーブの反射音は、音楽が壁の間を跳ね返っているように聞こえる音で、空間感覚や雰囲気感を生むことができます。リバーブ深度を最大（WET - ウェット）にすると、音はゆっくりと消えて行くようになります。

PARAMETER ツマミ	反響効果の程度を調節します。
LEVEL/DEPTH ツマミ	反響レベルを調整します。

❖ DELAY

ディレイとは、音の一部が後々まで反復されるエフェクトです。[**FX MIX**] のレベルを上げると、原音の音量に対するディレイの音量の割合を、最大 100 % まで設定できます。

PARAMETER ツマミ	BPM の 1 拍の時間に対して 1/16 〜 8/1 のディレイタイムを設定します。
LEVEL/DEPTH ツマミ	原音とエフェクト音のバランスを設定します。

❖ ECHO

エコーは、ディレイと同様に、音を設定された回数だけ繰り返します。ディレイのデジタル遅延ではなく、温かみ・音色を調整できる古典的なテープエコーのアナログサウンドをまねたものです。効果を強める（WET - ウェット）と、エコーの音量は上昇し、最大にすると元音の無いエコー音声のみが再生されます。

PARAMETER ツマミ	BPM の 1 拍の時間に対して 1/16 〜 8/1 のディレイタイムを設定します。
LEVEL/DEPTH ツマミ	原音とエフェクト音のバランスを設定します。

❖ LPF

ローパスフィルタは、高音部をカットするイコライザのように動作し、フィルタのカットオフ点よりも低音の音声を通過させます。RESONANCE（共鳴）を操作すると、よりカットオフ点をくっきりとさせることができます。

PARAMETER ツマミ	レゾナンスを調整します。
LEVEL/DEPTH ツマミ	右に回すほど効果が強調されます。

❖ HPF

ハイパスフィルタは、低音部をカットするイコライザのように動作し、フィルタのカットオフ点よりも高音の音声を通過させます。RESONANCE（共鳴）を操作すると、よりカットオフ点をくっきりとさせることができます。

PARAMETER ツマミ	レゾナンスを調整します。
LEVEL/DEPTH ツマミ	右に回すほど効果が強調されます。

❖ PHASER

フェーザーは、音の位相をシフトした音声を元の音とミックスし、音源にスイープ効果を与えます。スイープの速度は低周波発振器によって変えられます。[**FX MIX**] は効果の深さとフィードバックを変化させます。

PARAMETER ツマミ	フェーザー効果を移動させる周期を BPM の 1 拍の時間に対して 1/6 〜 32/1 の時間で設定します。
LEVEL/DEPTH ツマミ	右に回すほど効果が強調されます。 左に回しきると原音だけ出力されます。

❖ FLANGER

フランジャー効果は、少し遅らせた音を元の音にミックスします。[**TIME**] パラメーターを変更することで音がより自然に上下にスイープします。[**FX MIX**] は効果の深さとフィードバックを変化させます。

PARAMETER ツマミ	BPM の 1 拍の時間に対して 1/6〜32/1 のエフェクト時間を設定します。
LEVEL/DEPTH ツマミ	右に回すほど効果が強調されます。 左に回しきると原音だけ出力されます。

❖ CRUSHER

ビットクラッシャーは、音源に対して歪みを与え、ビットレート分解能を下げます。この効果では、BIT DEPTH（ビット深度）の設定ポイントに応じてグリッチー感やオーバードライブ感が得られます。

PARAMETER ツマミ	効果の程度を調整します。
LEVEL/DEPTH ツマミ	右に回すほど効果が強調されます。

❖ TREMOLO

トレモロは、ミキサーのクロスフェーダーでカット動作を行うかのように、信号音量を設定した時間に合わせて上下します。[**TIME**] で音量を上下する速度を設定し、[**FX MIX**] で原音とエフェクト音の割合を調整します。音量の上下の幅は WET（ウェット）と DRY（ドライ）の量で定まりますが、100 % にすると無音にまでカットされます。

PARAMETER ツマミ	BPM の 1 拍の時間に対して 1/16 〜 8/1 のカット時間を設定します。
LEVEL/DEPTH ツマミ	原音とエフェクト音のバランスを設定します。

❖ BRAKER

ブレーカーは、古典的なターンテーブルのストップブレーキ機能のような動作を行い、音が遅くなり、完全に停止してから再生を再開します。[**TIME**] の設定に応じ、音声を急に停止するような音から、ゆっくり減速する古典的な『ターンテーブルオフ』のような音まで生成できます。

PARAMETER ツマミ	BPM の 1 拍の時間に対して 1/16 〜 8/1 のブレイクタイムを設定します。
LEVEL/DEPTH ツマミ	ブレイク音を加える頻度を設定します。

❖ REPEATER

この効果は、ループロール機能と同様に、音の一部を繰り返し再生します。調整できるパラメーターは、繰り返し再生する音の CHANCE（場所）、音を繰り返す回数と時間です。

PARAMETER ツマミ	BPM の 1 拍の時間に対して 1/16〜8/1 のリピートタイムを設定します。
LEVEL/DEPTH ツマミ	リピート音を加える頻度を設定します。

❖ REVERSER

この効果は音声信号の一部をリバースし、それを原音にミックスします。調整できるパラメーターは、リバースする音の LENGTH（長さ）、オーディオの繰り返される CHANCE（場所）です。

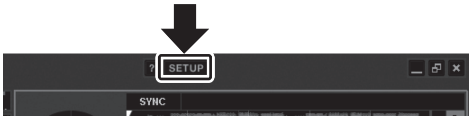
PARAMETER ツマミ	BPM の 1 拍の時間に対して 1/16〜8/1 のリバースタイムを設定します。

LEVEL/DEPTH ツマミ	リバース音を加える頻度を設定します。

設定を変更する

使用状況に合わせて ITCH の環境設定を変更できます。

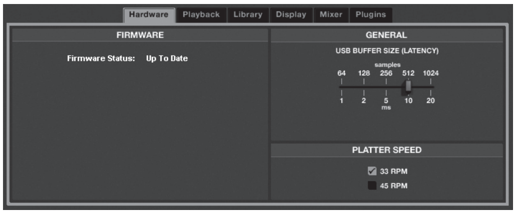
1 コンピュータの画面上で [SETUP] をクリックする



ITCH の設定メニューを開きます。

2 設定をしたい項目のタブをクリックする

各設定項目の詳細が表示されます。



それぞれのタブについて、詳しくは後述の詳細説明をご覧ください。
- ITCH のバージョン情報は [**SETUP**] メニューの左下に表示されます。
- コンピュータがインターネットに接続されているとき、[**CHECK FOR UPDATES**] をクリックすると最新のソフトウェアが存在するか確認します。

[SETUP] メニューの設定項目

❖ Hardware

FIRMWARE

本機のファームウェアのバージョンを確認できます。
- 表示が [**Update Available**] のときは更新版ファームウェアが存在します。[**UPDATE FIRMWARE**] をクリックしてファームウェアをアップデートしてください。表示が [**Up to Date**] のときはアップデートの必要はありません。

GENERAL

USB バッファサイズ“**USB BUFFER SIZE (LATENCY)**”の設定を変更できます。

ITCH は音声データを細かく分割して再生します。この分割サイズを調整します。
- バッファサイズを小さくすると、ジョグダイヤルの動作が正確に伝わりシステムの伝送遅延 (レイテンシー) が減少しますが、音声データの脱落 (音とぎれ) などが生じることがあります。
- バッファサイズを大きくすると、音声データの脱落 (音とぎれ) などが生じにくくなりますが、音声データの伝送遅延 (レイテンシー) によるタイムラグが増大します。

PLATTER SPEED

バーチャルデッキの再生スピードを 33RPM もしくは 45RPM から選べます。

❖ Playback

GENERAL

- **Playback keys use shift**
  コンピュータのキーボードの [Shift] キーを押していないとき、またはCaps lock がオフのとき、キーボードを使った操作が無効になります。
- **Lock playing Deck**
  トラックを再生中のデッキに、新たにトラックをロードできないようにします。
  トラックを再生しているとき [**NEEDLE SEARCH (ALPHABET SEARCH)**] パッド操作が無効になります。
- **Hi-fi Resampler**
  トラックを低速または高速で再生しているときに発生するデジタルディストーションを軽減します。ただし、有効にすると CPU 負荷が若干増加します。
- **Use auto gain**
  ソフトウェアがトラックオーバービューを作成するときに、自動的に音量 (ゲイン) をトラックに対して設定します。右側のドロップダウンリストから選択された基準音量に合わせて設定されます。
- **Enable beat grid**
  ビートグリッドをオン / オフします。

ON SONG LOAD

- **Play from start**
  トラックをロードしたときトラックの先頭から再生が始まります。トラックの先頭に無音部があるときは、音声が始まる位置から再生が始まります。
  — この設定を無効にしているとき、トラックをロードすると前回再生していたトラックの最終再生位置から再生が始まります。
- **Instant Doubles**
  ひとつのトラックを両デッキで再生しダブリングします。
  — 例えばデッキ (A) で再生中のトラックをデッキ (B) にもロードすると、デッキ (B) のトラックの再生位置が自動的にデッキ (B) と同期して再生が始まります。このとき、マスターテンポの設定とループの設定も同期します。
- **Play from first Cue Point**
  トラックをロードしたとき、設定されているホットキューのうち最も若い番号のホットキューを再生開始位置に設定します。
  — トラックにホットキューが設定されていないときはトラックの先頭から再生が始まります。
- これらの設定は以下の順で優先されます。
  [**Instant Doubles**]、[**Play from first Cue Point**]、[**Play from start**]

RECORDING

- **BIT DEPTH**
  ITCH で録音するときのビットレートを 16 Bit または 24 Bit から選びます。
- **FILE FORMAT**
  ITCH で録音するときのファイルフォーマットを AIFF または WAVE から選びます。

❖ Library

Show iTunes Library

iTunes のライブラリおよびプレイリストを ITCH に表示します。

Protect Library

ライブラリ内で以下の操作を無効にします。
- ファイル名など文字情報の編集
- ファイルおよび crate の移動と削除

Custom Crate Columns

トラックリストの項目名が crate 毎に設定できます。無効にすると、トラックリストの項目名は共通されて表示されます。

Center on selected song

本機を操作してライブラリのブラウズする際、カーソルを中央に固定したまま、リストを上下にスクロールすることを可能にします。

Show all file types

音楽ファイルをインポートするとき、ハードディスク内のすべてのファイルを表示します。
- この設定が無効のときは、ITCH で再生できるファイルだけ表示されます。

include Subcrate tracks

subcrate 内のトラックがその上位の crate 内に表示されます。

Font SIZE

ライブラリのフォントサイズを変更します。

ALBUM SIZE

ライブラリのアルバム画像の大きさを変更します。

❖ DISPLAY

MAXIMUM SCREEN UPDATES(PER SECOND)
ITCH 画面のリフレッシュ速度を低くし、それによって CPU 負荷を下げるようにします。処理速度の低いコンピュータを使用する場合やレコーディングソフトを同時使用する場合において、パフォーマンス的な問題があるときに数値を下げると良いでしょう。初期設定では 60 Hz に設定されており、1 秒間に 60 回の頻度になっています。この設定は ITCH のユーザーインターフェイス全体に適用され、それにはバーチャルデッキ、ウェーブフォーム部分、ライブラリ、**SETUP** 画面などが含まれます。

Left Vertical Waveforms
ウェーブフォームディスプレイを縦表示に切り換えたときに、ウェーブフォームディスプレイを左下に表示します。

Right Vertical Waveforms
ウェーブフォームディスプレイを縦表示に切り換えたときに、ウェーブフォームディスプレイを右下に表示します。

Center Vertical Waveforms
ウェーブフォームディスプレイを縦表示に切り換えたときに、ウェーブフォームディスプレイを中央に表示します。

❖ Mixer

GENERAL
- **EQ**
  - **6 dB**
    イコライザーのゲイン値を 6 dB に設定します。
  - **12 dB**
    イコライザーのゲイン値を 12 dB に設定します。
- **OUTPUT**
  - **Mono**
    外部出力をモノラルに設定します。
  - **Stereo**
    外部出力をステレオに設定します。
- **HEADROOM**
  各デッキからの出力を調節します。音が途切れたり歪む場合には数値を下げ、入力が小さくノイズが目立つ場合には数値を上げてください。

CUE
- **OVERDRIVE**
  ヘッドホンチャンネルから出力される音声レベルを調整します。
  - レベルを上げすぎると音質が劣化することがあります。

UPFADERS
- **U/F CURVE**
  チャンネルフェーダーを動かしたときの音量増減に対しての緩急を設定します。

CROSSFADER
クロスフェーダーのカーブ特性に対して、チャンネルが切り換わるときの音の重なり具合を細かく調整できます。
-
  クロスフェーダーカーブ切換スイッチで を選択しているときのカーブ特性を調整できます。
-
  クロスフェーダーカーブ切換スイッチで を選択しているときのカーブ特性を調整できます。

❖ Plugins

SP-6 SAMPLE PLAYER
- **Enable SP-6 Sample Player**
  サンプルプレーヤーを ITCH 画面に表示し操作できるようにします。

PLAYLISTS
- **Enable Serato Playlists Plugin**
  [**History**] パネルの [**Export**] のオプションに、[**Serato Playlist**] を表示します。
- **Enable Live Playlists**
  [**History**] パネルに [**Start Live Playlists**] を表示します。この機能を使うと自分のプレイ履歴を Serato Audio Research 社のウェブサイトにリアルタイムでアップロードできます。

その他

故障かな？と思ったら

- 故障かな？と思ったら、下記の項目を確認してください。また、本機と接続している機器もあわせて確認してください。それでも正常に動作しないときは、36ページ の「保証とアフターサービス」をお読みのうえ、販売店にお問い合わせください。
- 静電気など、外部からの影響により本機が正常に動作しないことがあります。このようなときは、電源をオフにしてから 1 分後に再度電源をオンにすることで正常に動作することがあります。

こんなときは	ここを確認してください	対応の仕方
電源が入らない。 すべてのインジケーターが点灯しない。	電源の [**ON/OFF**] スイッチは [**ON**] になっていますか？	電源の [**ON/OFF**] スイッチを [**ON**] にしてください。
ジョグダイヤルのインジケーターが点灯しない。 [**MASTER OUT 1**] (XLR 出力) の音量が低い、音質が良くない、または音声が出力されない。 [**MIC1**]、[**MIC2**] および [**AUX IN**] 端子が使用できない。 インジケーターが暗い。	USB バスパワーで動作していませんか？	USB バスパワー動作時の制限です。 制限なくお使いいただくには、付属のACアダプターを接続してください。(11ページ)
本機が認識されない。	電源の [**ON/OFF**] スイッチは [**ON**] になっていますか？	電源の [**ON/OFF**] スイッチを [**ON**] にしてください。
	付属の USB ケーブルが正しく接続されていますか？	付属の USB ケーブルを正しく接続してください。（11ページ)
付属の AC アダプターを使用しても、USB バスパワーで動作する。	付属の AC アダプターが正しく接続されていますか？	付属の AC アダプターに電源プラグを正しく取り付けてください。 付属の AC アダプターをコンセントに正しく接続してください。（6ページ)
		付属の AC アダプターの DC プラグを本機に正しく接続してください。（11ページ)
USB バスパワーで電源が入らない。	付属の USB ケーブルが正しく接続されていますか？	コンピュータと本機を付属の USB ケーブルで直接接続してください。USB ハブは使えません。（11ページ)
	コンピュータの USB バスパワー供給能力が足りない可能性があります。	付属の AC アダプターをお使いください。（11ページ)
	USB ハブを使っていませんか？	USB ハブは使えません。コンピュータと本機を付属の USB ケーブルで直接接続してください。（11ページ)
	市販の USB ケーブルを使っていませんか？	付属の USB ケーブルをお使いください。
操作できない。	ドライバソフトウェアは正しく設定されていますか？	ドライバソフトウェアを正しく設定してください。（8ページ)
音楽ファイルを再生できない。	音楽ファイルが壊れていませんか？	壊れていない音楽ファイルを再生してください。
トラックリストにトラックが表示されない。	音楽ファイルが正しくインポートされていますか？	音楽ファイルをインポートしてください。（18ページ)
	トラックが入っていない crate または subcrate を選んでいませんか？	トラックが入っている crate または subcrate を選ぶか、crate または subcrate にトラックを追加してください。
録音できない。	外部機器やマイクと正しく接続されていますか？	外部機器やマイクの接続を確認してください。（11ページ)
	録音したいチャンネルが正しく選択されていますか？	録音したいチャンネルを正しく選択してください。（29ページ)
外部機器またはマイクの音声を出力できない。	[**MIC2**/**AUX**] 切換スイッチが正しい設定になっていますか？	[**MIC2**/**AUX**] 切換スイッチを正しく設定してください。（29ページ)
	MIC/AUX モニターコントロールパネルが正しい設定になっていますか？	設定によってはマスター音声が出力されません。出力方法を適切に設定してください。（17ページ)
	USB バスパワーで動作していませんか？	USB バスパワー動作時の制限です。 制限なくお使いいただくには、付属のACアダプターを接続してください。(11ページ)
[**AUX IN**] 端子に接続した機器の音量が小さい。	[**AUX IN**] 端子の [**VOL**] ツマミの位置が正しく設定されていますか？	接続する機器に合わせて音声レベルを適切に設定してください。（29ページ)
音が歪む。	[**MASTER LEVEL**] ツマミ、[**TRIM**] ツマミが正しい位置に設定されていますか？	[**MASTER LEVEL**] ツマミ、[**TRIM**] ツマミを調整してください。
	[**AUX IN**] 端子、[**MIC**] 端子に入力される音声レベルは適切に設定されていますか？	接続する機器に合わせて各端子に入力される音声レベルを適切に設定してください。
	[**SETUP**] メニューにある [**HEADROOM**] は適切に設定されていますか？	レベルを適切に設定してください。

こんなときは	ここを確認してください	対応の仕方
再生中の音声がとぎれる。	付属の AC アダプター、付属の USB ケーブルが正しく接続されていますか？	再生中に付属の AC アダプターの電源コード、付属の USB ケーブルが本体から抜けると音声が途切れます。 付属の AC アダプターの電源コードおよび付属の USB ケーブルを、本体のコードフックに正しく固定してください。（11ページ）
	ドライバソフトウェアのレイテンシーの値は適切ですか？	ドライバソフトウェアのレイテンシーの値を適切に設定してください。（10ページ）
		DJ ソフトウェアのレイテンシーの値を適切に設定してください。(31ページ)
音が出ない。	接続ケーブルが正しく接続されていますか？	接続ケーブルを正しく接続してください。（11ページ）
	付属の USB ケーブルが正しく接続されていますか？	コンピュータと本機を付属の USB ケーブルで直接接続してください。USB ハブは使えません。（11ページ）
	端子やプラグが汚れていませんか？	端子やプラグの汚れを拭き取ってから接続してください。
	ドライバソフトウェアは正しく設定されていますか？	ドライバソフトウェアを正しく設定してください。（8ページ）
	ITCH は正しく設定されていますか？	ITCH を正しく設定してください。
		[**SETUP**] の [**Mixer**] の設定を確認してください。（32ページ）
	接続しているコンポやアンプは正しく設定されていますか？	コンポやアンプの外部入力の切り換えや音量を正しく設定してください。
	USB バスパワーで動作していませんか？	USB バスパワー動作時は [**MASTER OUT 1**] の音量が低くなることや、音質が悪くなる、または音声が出力されなくなるなどの状態になります。 制限なくお使いいただくには、付属の AC アダプターを接続してください。（11ページ）
	[**MIC/AUX THRU**] 切換スイッチが [**ON**] になっていませんか？	[**MIC/AUX THRU**] 切換スイッチを [**OFF**] にしてください。[**MIC/AUX THRU**] 切換スイッチが [**ON**] に設定されているときはマイクまたは外部機器の音声のみ出力されます。（29ページ）
音が出ない、歪む、またはノイズが出る。	本機とテレビを近くに設置していませんか？	テレビの電源をオフにしてください。または本機とテレビを離して設置してください。
ビートグリッドが表示されない。	音楽ファイルが解析されていますか？	曲を解析してください。 音楽ファイルを自動で解析できないときは、ITCH ソフトウェア側の [**GRID EDIT**] をクリックしビートグリッドを手動で入力してください。
[**SYNC**] 機能が働かない。	音楽ファイルが正しくインポートされていますか？	音楽ファイルをインポートし直し、デッキにロードしてください。（18ページ）
	音楽ファイルが解析されていますか？	曲を解析してください。
曲を解析しても [**SYNC**] が働かない。	ビートグリッドが不規則ではありませんか？ ビートグリッドは正しく打たれていますか？	ビートグリッドを正しく設定してください。
	デッキにロードされている両トラックの BPM が離れすぎていませんか？	[**SYNC (SYNC OFF)**] ボタンが押してあるデッキのトラックの BPM が、[**SYNC (SYNC OFF)**] ボタンが押されていないデッキのトラックのテンポ調整可能範囲を超えているときは、[**SYNC**] 機能が正常に動作しません。
	スクラッチしていませんか？	スクラッチすると [**SYNC**] が無効になります。
フェーダースタートできない。	キューが設定されて待機状態になっていますか？	キューを設定してください。（24ページ）
ASIO ドライバを設定すると音が途切れる	ITCH を起動したまま ASIO ドライバを設定していませんか？	ASIO ドライバは ITCH を起動する前に設定してください。（8ページ）
バックキュー機能が働かない。	テンポラリキューポイントが設定されていますか？	テンポラリキューポイントを設定してください。（24ページ）
リループ機能が働かない。	現在の再生中にループを設定しましたか？	現在の再生中にループが設定されていない場合は、リループ機能で戻れません。一度はループを設定してください。（24ページ）
インジケーターが点滅して電源が入らない。	ー	電源コードを一度抜いて 1 分以上経ってから再び差し込むことで正常に動作することがあります。 それでも同じ症状が現れるときは、電源コードを抜いてから修理を依頼してください。（36ページ）
ライブラリが編集できない。	[**SETUP**] にある [**Protect Library**] が有効になっていませんか？	[**Protect Library**] を無効にしてください。（31ページ）

こんなときは	ここを確認してください	対応の仕方
ITCH の動作が不安定になる。	ソフトウェアのバージョンは最新になっていますか？	ITCH の無料アップデートをウェブサイトよりダウンロードできます。以下のウェブサイトでご確認頂き、最新のバージョンをご利用ください。（7ページ）
	ITCH 以外のソフトウェアを同時使用していませんか？	コンピュータの負荷を減らすために、他のアプリケーションを終了してください。 それでも不安定な状態が続く場合は、ワイヤレスネットワークなどの無線接続、ウィルス対策ソフト、スクリーン・セーバー、省電力モードなどを無効にしてみてください。（7ページ）
	コンピュータの USB バスパワー供給能力が足りない可能性があります。	付属の AC アダプターをお使いください。（11ページ）
	コンピュータに他の USB 機器を接続している。	他の USB 機器をコンピュータから外してください。 他の USB オーディオデバイスと同時にコンピュータに接続すると、正常に動作および認識されないことがあります。（11ページ）
	USB ハブを使っていませんか？	USB ハブは使えません。コンピュータと本機を付属の USB ケーブルで直接接続してください。（11ページ）
	本機が接続されている USB 端子に不具合がある。	お使いのコンピュータに複数の USB 端子がある場合は、別の USB 端子に接続してみてください。（11ページ）
	バッテリ駆動させているノートパソコンに接続していませんか？	ノートパソコンにコンセントから電源供給してください。（ノートパソコンの設定によっては、バッテリ駆動中に省電力にするため、コンピュータ自体のパフォーマンスを自動的に落とす場合があります。）（7ページ）
	USB のバッファ・サイズが小さい。	USB バッファ・サイズを上げてみてください。（31ページ）

ファイル破損のメッセージ

本機が正常に動作できないときは画面にエラーコードを表示します。以下の表で確認して処置してください。

エラーコード	エラー内容	原因と処置
Corrupt file : This MP3 contains invalid frames	このファイルには正式な MP3 規格に準処していないフレームが含まれています。	正常な再生は保証できません。 新しくファイルを作り直して頂くことをおすすめします。
Corrupt file : This file contains corrupt frames that may result in audible glitches	このファイルには連続した破損フレームが含まれています。	新しくファイルを作り直して頂くことをおすすめします。 破損したフレームは無音で再生されますので音声が途切れたように聴こえます。
Corrupt file : This file has been split. You should check the beginning for audio glitches	このファイルの一つ目の MPEG 音声フレームにあるはずの音声が失われています。	不正な MP3 編集が原因と見られます。破損したフレームは無音となることと、多くのトラックが無音から始まることにより気付かない場合がありますが、確認のためにお聴きになることをおすすめします。
Corrupt file : This MP3 contains frames with corrupt data		
Corrupt file : This MP3 file lost synchronization between the frame index and the frame	別の編集プログラムで編集された MP3 の古いオーバー・ビューを読み込んでいます。	その他の破損ファイルと同様に、破損部分は無音で再生されます。 新しくファイルを作り直して頂くことをおすすめします。
Corrupt file : This MP3 is completely invalid and is not playable	このファイルは不正でデータのため再生できません。不良セクタ、システムファイルの破損、間違ったファイル形式・拡張子の使用、などが原因と考えられます。	オーバー・ビューを再作成してください。
Corrupt file : This file contains invalid audio data	音声データ検索中に大量の不正データが見つかりました。	新しくファイルを作り直して頂くことをおすすめします。
Corrupt file : This MP3 contains no valid frames	音声データが見つからないため再生できません。	正しい音声ファイルであるかどうかご確認下さい。
Unsupported file : This MP3 contains multiple layers	ファイルのスキャン中に多層 MPEG のフレームが見つかりました。	多層フレームを含む MP3 を再生できません。フレームによっては無音として再生されます。
Unsupported file : This file is more than 2GB in size	ファイルサイズが制限範囲の 2 GB を超えています。	2 GB を超えるサイズのファイルはサポートされていません。 新しくファイルを作り直して頂くことをおすすめします。
Unsupported file : This file had data blocks greater than 2GB size	ファイル内に制限範囲の 2 GB を超えるデータ・ブロックが存在します。	2 GB を超えるサイズのファイルはサポートされていません。 新しくファイルを作り直して頂くことをおすすめします。
Corrupt file : This WAV contains no valid chunks	このファイルには確認できる WAV データがありません。WAV ファイルではない可能性があります。	再生できるフォーマットの音楽ファイルをご使用ください。
Unsupport file : This file's data is not in PCM format	PCM フォーマットでない WAV データのため再生できません。	PCM フォーマットの WAV ファイルのみが再生できます。
Unsupported file : This file has a sampling rate greater than 48kHz	サンプリング・レートが 48 kHz を超えるためファイルのため再生できません。	ファイルを 48 kHz でサンプルし直し保存してください。
Unsupported file : This file uses more than 24bits per sample	ビットレートが 24 bit を超えているため、再生できません。	新しくファイルを作り直して頂くことをおすすめします。 音声のサンプルデータにつき最大 24 bit までをサポートしています。
Corrupt file : This WAV is incomplete	データ量が予想ファイルサイズに達していません。データが破損しているか、正しく編集されていないため、ITCH がファイル内のデータ量を正しく判断できません。	新しくファイルを作り直して頂くことをおすすめします。

エラーコード	エラー内容	原因と処置
Corrupt file : This file contains corrupt blocks	このファイルにはサイズがゼロのブロック･データが存在しています。	新しくファイルを作り直して頂くことをおすすめします。 そのまま使い続けると、ITCH が不安定になったり、フリーズすることがあります。
Corrupt file : This song contains no audio data	音声データが見つからないため、再生できません。	音声データが含まれているかご確認ください。
Corrupt file : This song contains invalid samples	このファイルにはサイズの小さい音声サンプルが含まれています。	サイズが小さすぎるためにゼロとして認識される場合があります。再生においては特に影響は出ませんが、音声が途切れたりする場合があります。

他の DJ ソフトウェアのコントローラーとして使用する

本機はボタンやツマミなどの操作情報を汎用の MIDI 形式でも出力します。MIDI 対応の DJ ソフトウェアをインストールしたコンピュータと USB ケーブルを使って接続すると、本機で DJ ソフトウェアを操作できます。また、コンピュータで再生している音楽ファイルの音声を本機から出力できます。
他の DJ ソフトウェアのコントローラーとして使用するときは、あらかじめ DJ ソフトウェアのオーディオおよび MIDI に関する設定も行ってください。
詳しくはお使いの DJ ソフトウェアの取扱説明書をご覧ください。
本機の MIDI メッセージについては、以下のウェブサイトでご確認ください。
http://www.prodjnet.com/support/

保証とアフターサービス

修理に関するご質問、ご相談

裏表紙に記載の修理受付窓口、またはお買い求めの販売店にご相談ください。

保証書（別添）

保証書は必ず「販売店名･購入日」などの記入を確かめて販売店から受け取り、内容をよく読んで大切に保管してください。

保証期間は購入日から 1 年間です。

補修用性能部品の最低保有期間

当社はこの製品の補修用性能部品を製造打ち切り後、8 年間保有しています。性能部品とは、その製品の機能を維持するために必要な部品です。

修理を依頼されるとき

本書の 33ページ の「故障かな？と思ったら」をお読みいただき、故障かどうかご確認ください。それでも正常に動作しないときには、必ず電源プラグを抜いてから、次の要領で修理を依頼してください。

連絡していただきたい内容

- ご住所
- お名前
- お電話番号
- 製品名：DJ コントローラー
- 型番：DDJ-S1
- お買い上げ日
- 故障または異常の内容
  「いつ、どのくらいの頻度で、どのような操作で、どうなる」といった詳細

保証期間中は

修理に際しましては、保証書をご提示ください。保証書に記載されている弊社保証規定に基づき修理いたします。

本機は一般家庭用機器として作られたものです。一般家庭用以外（例えば飲食店等での営業用の長時間使用、車輛、船舶への搭載使用）で使用し、故障した場合は、保証期間内でも有償修理を承ります。
K041_A1_Ja

保証期間を過ぎているときは

修理すれば使用できる製品については、ご希望により有料で修理いたします。

商標および登録商標について

- Pioneer はパイオニア株式会社の登録商標です。
- Microsoft®、Windows Vista®、Windows®、Internet Explorer® は米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。
- Apple、Macintosh、Mac OS、Safari、iTunes、および Finder は、米国および他の国々で登録された Apple Inc. の商標です。
- Intel および Intel Core は、米国およびその他の国における Intel Corporation の商標です。
- ASIO は Steinberg Media Technologies GmbH の商標です。
- AMD は、Advanced Micro Devices, Inc. の商標です。
- 「ITCH」は、Serato Audio Research 社の登録商標です。

その他記載されている会社名および製品名等は、各社の登録商標または商標です。

本製品は非営利的使用のためのみにライセンスされております。営利的目的での（収益の発生するような）、実際の放送（地上波放送･衛星放送･有線放送･あるいは他のメディアを利用した放送）、インターネットやイントラネット（企業内ネット）あるいは他のネットワークを利用した放送･ストリーミング、またその他の電子的情報を提供するシステム（音楽の有料配信など）のためにはライセンスされておりません。このような使用には個別にライセンスを取得する必要があります。詳しくは http://www.mp3licensing.com をご参照ください。

著作権についてのご注意

あなたが録音したものは、個人として楽しむなどの他は、著作権法上、権利者に無断で使用できません。
- CD などから録音される音楽は、各国の著作権法ならびに国際条約で保護されています。また、録音した者自身が、それを合法的に使用する上でのすべての責任を負います。
- インターネットなどからダウンロードされる音楽を取り扱う際は、ダウンロードした者自身が、ダウンロードサイトとの契約に則ってそれを使用する上でのすべての責任を負います。

仕様

AC アダプター

電源 ... AC 100 V ～ 240 V、50 Hz/60 Hz
定格電流 ... 300 mA
定格出力 ... DC 5 V、2 A

本体一般

消費電流 (AC アダプター使用時) ... 1.4 A
本体質量 ... 5.0 kg
最大外形寸法680 mm（幅）× 95.2 mm（高さ）× 318 mm（奥行）
許容動作温度 ... ＋ 5 ° C ～＋ 35 ° C
許容動作湿度 ... 5 %～ 85 %（結露のないこと）

オーディオ部（AC アダプター使用時 / コンピュータ再生時)

定格出力レベル
- **MASTER OUT 1** ... 16 Vrms
- **MASTER OUT 2** ... 3 Vrms

全高調波歪率
- **MASTER OUT 1** ... 0.006 %
- **MASTER OUT 2** ... 0.006 %

周波数特性
- **MASTER OUT 1** ... 20 Hz ～ 20 kHz
- **MASTER OUT 2** ... 20 Hz ～ 20 kHz

S/N 比
- **MASTER OUT 1** ... 101 dB (定格出力時)
- **MASTER OUT 2** ... 101 dB (定格出力時)

入力 / 出力端子
- **USB** 端子
  - B タイプ ... 1 系統
- **MASTER OUT 1** 出力端子
  - XLR コネクター ... 1 系統
- **MASTER OUT 2** 出力端子
  - RCA ピンジャック ... 1 系統
- **PHONES** 出力端子
  - ステレオフォーンジャック (Ø 6.3 mm) ... 1 系統
  - ステレオミニフォーンジャック (Ø 3.5 mm) ... 1 系統
- **AUX** 入力端子
  - RCA ピンジャック ... 1 系統
- **MIC1** 端子
  - XLR コネクター / フォーンジャック (Ø 6.3 mm) ... 1 系統
- **MIC2** 端子
  - フォーンジャック (Ø 6.3 mm) ... 1 系統

本機および付属ソフトウェアの仕様および外観は改良のため予告なく変更することがあります。

<各窓口へのお問い合わせの時のご注意>
「0120」で始まる フリーコールおよび フリーコールは、携帯電話・PHS・一部のＩＰ電話などからは、ご使用になれません。
また、【一般電話】は、携帯電話・PHS・ＩＰ電話などからご利用可能ですが、通話料がかかります。
正確なご相談対応のために折り返しお電話をさせていただくことがございますので発信者番号の通知にご協力いただきますようお願いいたします。

ご相談窓口のご案内 ※番号をよくお確かめの上でおかけいただきますようお願いいたします

パイオニア商品の修理・お取り扱い（取り付け・組み合わせなど）については、お買い求めの販売店様へお問い合わせください。

商品についてのご相談窓口

● 商品のご購入や取り扱い、故障かどうかのご相談窓口およびカタログのご請求について

カスタマーサポートセンター（全国共通フリーコール）

受付時間　月曜～金曜9:30～18:00、土曜9:30～12:00、13:00～17:00（日曜・祝日・弊社休業日は除く）

■家庭用オーディオ/ビジュアル商品　0120−944−222　一般電話　044−572−8102
■ファックス　044−572−8103
■インターネットホームページ　http://pioneer.jp/support/
※商品についてよくあるお問い合わせ・メールマガジン登録のご案内・お客様登録など

修理窓口のご案内 ※番号をよくお確かめの上でおかけいただきますようお願いいたします

修理をご依頼される場合は、取扱説明書の『故障かな？と思ったら』を一度ご覧になり、故障かどうかご確認ください。それでも正常に動作しない場合は、①型名②ご購入日③故障症状を具体的に、ご連絡ください。

修理についてのご相談窓口

● お買い求めの販売店に修理の依頼が出来ない場合

修理受付窓口

受付時間　月曜～金曜9:30～18:00、土曜9:30～12:00、13:00～17:00（日曜・祝日・弊社休業日は除く）

■電話　0120−5−81028（ゴ－ハ゜イオニア）　一般電話　044−572−8100
■ファックス　0120−5−81029
■インターネットホームページ　http://pioneer.jp/support/repair/
※家庭用オーディオ/ビジュアル商品はインターネットによる修理のお申し込みを受付けております

沖縄サービス認定店（沖縄県のみ）

受付時間　月曜～金曜9:30～18:00（土曜・日曜・祝日・弊社休業日は除く）

■一般電話　098−987−1120
■ファックス　098−987−1121

部品のご購入についてのご相談窓口

● 部品（付属品、リモコン、取扱説明書など）のご購入について

部品受注センター

受付時間　月曜～金曜9:30～18:00、土曜9:30～12:00、13:00～17:00（日曜・祝日・弊社休業日は除く）

■電話　0120−5−81095　一般電話　044−572−8107
■ファックス　0120−5−81096

平成23年7月現在　記載内容は、予告なく変更させていただくことがありますので予めご了承ください。　VOL.045

© 2011 パイオニア株式会社　禁無断転載

パイオニア株式会社　〒212-0031 神奈川県川崎市幸区新小倉1番1号

<DRA1462-A>